

# UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA INFORMACIÓN

Departamento de Comunicación Audiovisual y Publicidad II



TESIS DOCTORAL

## **Relaciones formales entre el cómic japonés contemporáneo y su adaptación audiovisual animada**

MEMORIA PARA OPTAR AL GRADO DE DOCTOR

PRESENTADA POR

**Daniel Villa Gracia**

DIRECTORA

**Cristina Manzano Espinosa**

**Madrid, 2015**





Este trabajo va dedicado a:

Cristina, mi directora, por su libertad e indicaciones cuando han sido necesarias.

*Porco Rosso*, por abrir el camino. Y porque un cerdo que no vuela sólo es un cerdo.

Fernando, Elena e Ignacio, mi familia, por su apoyo desde el arranque hasta el desenlace.

Makiko, que ha aportado, traducido e interpretado. Sin ti este estudio no habría sido posible.

Y a todos los profesionales que en Japón me acogieron y compartieron su punto de vista conmigo.

心からどうもありがとうございます。



# ÍNDICE

I. RESUMEN	9
II. PALABRAS CLAVE	10
III. ABSTRACT	11
IV. KEYWORDS	12
1. MARCO METODOLÓGICO	13
1.1. Objeto de estudio	13
1.2. Muestra	14
1.3. Estado de la cuestión	20
1.4. Hipótesis	27
1.5. Objetivos	27
1.6. Metodología	28
1.7. Estructura	31
2. INTRODUCCIÓN: LÍMITES Y CONSIDERACIONES	39
2.1. La industria del <i>manga</i> y el <i>anime</i>	41
2.2. El estilo ortodoxo frente al experimental	49
2.3. El entorno académico en Japón acerca del <i>manga</i> y el <i>anime</i>	52
3. EVOLUCIÓN PICTÓRICO-ICONOGRÁFICA DEL <i>MANGA</i> Y <i>ANIME</i>	55
3.1. La pintura en los períodos Nara, Heian y Kamakura (794-1333)	56
3.2. Formas artísticas de las eras Muromachi y Edo (1336-1868)	61
3.3. Desarrollo pictórico en la era Meiji (1868-1912)	64
3.4. Influencias extranjeras en la primera mitad del s. XX	65
3.5. Señas de identidad del <i>manga</i>	67
3.6. La animación en Japón	70
3.7. Situación actual del <i>anime</i>	74
4. CARACTERÍSTICAS DISCURSIVAS DEL <i>MANGA</i> Y SU INFLUENCIA EN LOS ELEMENTOS FORMALES DEL <i>ANIME</i>	81
4.1. REPRESENTACIÓN DEL ESPACIO EN CÓMIC Y ANIMACIÓN	83
4.1.1. Concreción del concepto de espacio	83
4.1.2. La construcción de la perspectiva	87
4.1.2.1. Tipos de perspectiva	87
4.1.2.2. La perspectiva en relación al espacio de la imagen	94
4.1.2.3. Sistemas predominantes en el arte asiático	98
4.1.3. Profundidad de campo: sistemas ópticos y pictóricos	100
4.1.3.1. Profundidad de campo del objetivo	101

4.1.3.2. Distribución del campo mediante la composición	106
4.1.3.3. La profundidad de campo como elemento narrativo	110
4.1.3.4. Sistemas de representación de la profundidad de campo	111
4.1.4. Variaciones del encuadre en el <i>manga</i> y el <i>anime</i>	118
4.1.4.1. La angulación como selector narrativo del espacio	121
4.1.4.2. Modificaciones cinematográficas del encuadre	128
4.1.4.3. El encuadre digital en el <i>anime</i>	137
4.1.5. Configuración del punto de vista mediante alteraciones en la imagen	141
4.1.5.1. Aplicación del punto de vista según Chatman	142
4.1.5.2. Modificaciones visuales: <i>Ghost in the Shell</i>	146
4.1.5.3. El punto de vista como elemento narrativo	156
4.1.6. Delimitación y expresión a través del marco	158
4.1.6.1. Funciones del marco	164
4.1.6.2. El marco-objeto	175
4.1.6.3. Límites del espacio en función del marco	180
4.1.7. El campo y fuera de campo: establecimiento gráfico y audiovisual	182
4.1.7.1. Configuración del fuera de campo	184
4.1.7.2. El fuera de campo a través del sonido	192
4.1.7.3. Trayectoria del sonido	196
<b>4.2. TEMPORALIDAD EN LA NARRATIVA GRÁFICA Y AUDIOVISUAL</b>	<b>201</b>
4.2.1. Consideraciones previas sobre la noción temporal	201
4.2.1.1. Modos de narración temporal	206
4.2.1.2. Parámetros analíticos temporales: aspectos cualitativos y cuantitativos	210
4.2.1.3. Construcción temporal en <i>manga</i> y <i>anime</i>	211
4.2.2. Elección del instante en el cómic y su plasmación en la animación	213
4.2.3. Orden de los acontecimientos	224
4.2.3.1. Retrospecciones temporales: analepsis	228
4.2.3.2. Representación de las anacronías en <i>manga</i> y <i>anime</i>	231
4.2.3.3. Prospecciones temporales: prolepsis	234
4.2.3.4. Función del narrador en las anacronías	237
4.2.4. Duración de los acontecimientos en el medio gráfico y audiovisual	238
4.2.4.1. Omisión de información mediante la elipsis	240
4.2.4.2. Condensación de los acontecimientos: sumario	243
4.2.4.3. La cuestión de la adecuación temporal en <i>manga</i> y <i>anime</i> : escena	244
4.2.4.4. Dilatación temporal a través de la pausa	246
4.2.4.5. Extensión del tiempo del discurso	247
4.2.4.6. Influencia de elementos espaciales en la temporalidad	254

4.2.5. Tipos de frecuencia de los sucesos	261
4.2.6. La conjunción espacio-temporal: el cronotopo	269
4.2.6.1. Los cronotopos del <i>manga</i> y el <i>anime</i>	273
4.3. RECREACIÓN DEL MOVIMIENTO: IMÁGENES ESTÁTICAS Y ANIMADA	293
4.3.1. Representación del movimiento en el <i>manga</i>	294
4.3.1.1. Desarrollo de la trayectoria	297
4.3.1.2. Efectos secundarios producidos por el movimiento	302
4.3.1.3. El movimiento en la instantánea	311
4.3.1.4. Combinaciones de marcas cinéticas	314
4.3.1.5. Movimiento subjetivo	318
4.3.2. Creación del movimiento en el <i>anime</i>	325
4.3.2.1. Animación completa y limitada	326
4.3.2.2. Características de la animación limitada	329
4.3.2.3. Articulación del movimiento en la animación limitada	335
4.3.2.4. Integración de procesos digitales en el <i>anime</i>	338
4.4. SISTEMAS DE MONTAJE Y COHESIÓN NARRATIVA	349
4.4.1. Organización de la página en el <i>manga</i>	351
4.4.2. Estructuras gráficas de articulación	355
4.4.2.1. Articulación temporal	357
4.4.2.2. Articulación espacial	357
4.4.2.3. Récord	365
4.4.3. Tipos de transiciones entre viñetas	367
4.4.3.1. Transición momento a momento	370
4.4.3.2. Transición acción a acción	376
4.4.3.3. Transición tema a tema	380
4.4.3.4. Transición escena a escena	384
4.4.3.5. Transición aspecto a aspecto	389
4.4.3.6. Transición <i>non sequitur</i>	395
4.4.4. Análisis del <i>manga</i> a través de sus transiciones	401
4.4.5. El montaje en la animación	409
4.4.6. Características del montaje del <i>anime</i>	412
4.4.6.1. Funciones sintácticas y semánticas del montaje	415
4.5. NARRADOR Y PERSPECTIVA NARRATIVA EN <i>MANGA</i> Y <i>ANIME</i>	421
4.5.1. Identificación de la mirada narrativa: la focalización	422
4.5.1.1. El narrador omnisciente	423
4.5.1.2. La percepción de los personajes	424

4.5.1.3. Representación neutral	434
4.5.1.4. Desequilibrios informativos: <i>paralipsis</i> y <i>paralepsis</i>	435
4.5.2. La perspectiva narrativa en función de la vista, sonido y restricción del conocimiento	437
4.5.2.1. Visión, narrador y personajes: ocularización	438
4.5.2.2. El narrador a través del sonido y la escucha: auricularización	444
4.5.2.3. El conocimiento de los personajes: focalización cinematográfica	451
4.5.3. El narrador a través de la voz	454
4.5.3.1. Tiempo de la narración	455
4.5.3.2. Niveles narrativos	455
4.5.3.3. Persona	459
4.6. VERBALIDAD, METÁFORAS VISUALIZADAS Y ONOMATOPEYAS	463
4.6.1. Morfología del globo	465
4.6.1.1. La silueta como elemento expresivo	465
4.6.1.2. Indicatividad del delta	471
4.6.1.3. Funciones de las didascalias	473
4.6.2. Verbalidad: particularidades del idioma japonés	475
4.6.2.1. Rotulación del texto con fines narrativos	479
4.6.2.2. Expresividad sonora de los signos	486
4.6.3. Metáforas visualizadas y simbología en el idioma japonés	488
4.6.4. El sonido de las onomatopeyas y las emociones de las mimesis	497
4.6.4.1. Las onomatopeyas y mimesis en el idioma japonés	502
4.6.4.2. Análisis de “Jojo’s Bizarre Adventure”	506
4.6.4.2.1. Funciones del sonido	510
4.6.4.3. Temporalidad de las onomatopeyas	515
5. CONCLUSIONES	519
6. BIBLIOGRAFÍA	523
7. ANEXOS	535
7.1. Entrevista con Yuji Matsukura y Masakazu Watanabe, J.C. Staff	535
7.2. Entrevista con Toshiyuki Kubooka, Studio 4C	546
7.3. Entrevista con Shoujirou Nishimi, Studio 4C	554
7.4. Entrevista con Kashiko Kimura y Mina Tsuchiya, Madhouse	560
7.5. Entrevista con Yoichi Fujita y Hiromitsu Higuchi, Sunrise	572

## I. RESUMEN

Cada año decenas de cómics japoneses, conocidos como *manga*, se convierten en series de televisión o largometrajes *anime*. Se han publicado numerosos análisis a sus historias, autores consagrados, temas frecuentes y aspectos sociológicos. Sin embargo la relación que se establece entre los elementos formales de ambos medios aún no ha sido objeto de ningún estudio.

Hemos seleccionado una treintena de títulos *manga* y sus correspondientes adaptaciones audiovisuales animadas, desde 1984 hasta 2013. A través de estos treinta años analizaremos la evolución de lo que Genette denomina *discurso*, la representación formal de una misma historia en el cómic y la animación japonesas. Para ello hemos seleccionado algunas obras que han sido adaptadas en varias ocasiones a lo largo de este período.

*Manga* y *anime* son industrias culturales directamente relacionadas a través de la adaptación. Para observar la sinergia sintáctica entre ellas nos centraremos en la “adaptación por celebración”. Esto implica que los fragmentos que analizamos de *manga* y *anime* comparten una misma historia, permitiéndonos así centrarnos en estudiar sus diferencias formales.

Hemos dividido el análisis comparativo en varios puntos: representación del espacio, temporalidad, recreación del movimiento, montaje y cohesión narrativa, narrador, verbalidad, metáforas visualizadas y onomatopeyas. A través de las teorías Jacques Aumont, Gérard Genette, David Bordwell, Míjail Bajtín, Gilles Deleuze, Román Gubern, Scott McCloud, André Gaudreault y François Jost, entre otros, examinaremos cada uno de estos aspectos, relacionando la construcción en el *manga* con su presencia, o ausencia, en el *anime*.

Los objetivos de la investigación son elaborar una lista de los rasgos más significativos del *manga*, teniendo en cuenta las variables referentes al idioma y la cultura japonesas que afectan al cómic japonés. Definiremos las características narrativas y formales del *anime* adaptado, estudiando los distintos aspectos relacionados con el sistema de producción y las técnicas de animación. Finalmente, establecer las relaciones entre los elementos analizados en los textos *manga* y *anime* y cuales son las diferencias entre ambas formas de narrar una misma historia a través de distintos medios y herramientas. De este

modo podremos ver cómo los elementos estudiados en un medio gráfico, como son los cómics, tienen su reflejo sobre la animación, que es capaz de generar sensación de movimiento en sus imágenes.

Nuestra hipótesis establece en que los elementos formales del *manga* se integran en el discurso del *anime*. Sus imágenes se basan en la movilidad de sus elementos, en vez de relegar en la animación la creación del movimiento. La introducción en la industria de la animación japonesa de las técnicas digitales puede provocar el distanciamiento entre el lenguaje del *manga* y del *anime*.

Tras el estudio vemos cómo se produce esta integración de signos formales. El *anime* emplea estos recursos a modo de representación sintética, favoreciendo la economía de recursos en la construcción formal de la historia. El grado de integración de los rasgos del *manga* en el *anime* varía, principalmente, en función del formato de emisión, mostrando una mayor presencia de rasgos formales procedentes del *manga* las series de televisión que los largometrajes destinados a salas comerciales. El movimiento en el *anime* se basa en la movilidad y estatismo de las capas, por lo que el sonido y los movimientos de la cámara virtual cobran especial importancia. La tecnología digital no parece afectar a la narrativa del *anime*, que se emplea por igual en todas las obras, sin que actúe de forma determinante en la integración de los elementos del *manga*. Incluso, en ocasiones, lo favorece.

## II. PALABRAS CLAVE

*Manga, anime, cine, televisión, Japón.*



### III. ABSTRACT

#### Formal relations between contemporary Japanese comics and its animated adaptations.

Every year dozens of Japanese comics, known as *manga*, are adapted to TV series and films. Although relations between the story they tell have been studied in previous publications, this paper analyses the influence of the formal elements of the *manga* have about *anime*.

The *corpus* of this study consists of about 30 *manga* titles and their television/film adaptations, from 1984 to 2013. Throughout these thirty years we'll examine the evolution that is in the representation of the language of comics and animation. We have selected a few works that have been adapted several times to film feature and television to specifically check this state.

Both *manga* and *anime* are cultural industries directly related through adaptation. To observe the relationship between them means we will focus on what Letich called "adaptation by celebration." This implies that *manga* and *anime* share a common tale, allowing us to study the formal differences between them.

We've divided our comparative analysis in six aspects: depiction of space, temporality, creation movement, editing and narrative cohesion, narrator and narrative perspective, verballity, visual metaphor and onomatopoeia. Through the theories of authors such as Jacques Aumont, Gérard Genette, David Bordwell, Míjail Bajtín, Gilles Deleuze, Román Gubern, Scott McCloud, André Gaudreault o François Jost we'll discuss each one of these aspects, relating how are built in *manga* and their presence or absence in *anime*.

The research objectives are related to develop a list of the most significant features of *manga*, taking into account variables related to Japanese language and culture that affect Japanese comics. We define the narrative and formal characteristics of *anime* adapted, studying the different aspects related to production system and animation techniques.

Finally, establishing the relationships between the elements discussed in the *manga* and *anime* texts and the differences between this ways of telling the same story through different systems and tools. Thus we can see how the elements studied in a graphical environment, such as comics, are reflected on animation, which is capable of generating a sense of movement in your images.

The hypothesis is based on the formal elements of *manga* are integrated into *anime*, whose images are based on the mobility of its elements, rather than relegating the motion on drawing the movements. The introduction in the Japanese animation industry of digital animation techniques may distance the relationship between *manga* and *anime*.

After the study we see how this integration of formal signs occurs. The *anime* uses these items of *manga* as a way of synthetic representation, favoring the economy of resources in the formal construction of history. The degree of integration of the features of *manga* into *anime* varies mainly depending on the output format, showing an increased presence of formal features *manga* series from television to feature films for theaters. The movement in *anime* is based on mobility and immobility of layers, so sound and movement of virtual camera are particularly dynamic importance. Digital technology does not seem to affect the narrative of the picture that is used equally in all works, without acting decisively in the integration of the elements of the *manga*. Even sometimes favors it.

#### **IV. KEYWORDS**

*Manga, anime, comic, animation, films, TV series, Japan, adaptation.*

## 1. MARCO METODOLÓGICO

### 1.1. Objeto de estudio

Este análisis estudia la relación entre el lenguaje de los cómics japoneses y el de sus adaptaciones animadas: cómo los elementos formales del *manga* se plasman en el *anime*. Tratamos una serie de títulos con una historia común narrada en distintos medios.

Estudiaremos las similitudes y diferencias sintácticas en la representación del espacio, la temporalidad, el movimiento, montaje, perspectiva narrativa y elementos verbales y sonoros. Tendremos en cuenta el contexto en el que se desarrolla el *manga* y el *anime*, su sistema de producción, variables idiomáticas, y antecedentes estéticos.

Los temas, escritores, dibujantes, directores y géneros más conocidos han sido objeto desde hace varias décadas de constante revisión. Existen numerosos estudios sobre *manga* históricos, sociológicos, narratológicos, e incluso se emplea como medio de enseñanza. Las diferencias del *anime* (tanto en sus historias como en el discurso) respecto a la animación europea y estadounidense lo han convertido en objeto de crítica y análisis desde su popularización a principios de la década de 1990.

Cada año algunos de títulos *manga* de mayor tirada se adaptan a series de televisión o largometrajes, en lo que se denomina “narración *transmedia*<sup>1</sup>”. Se pueden encontrar algunos estudios que analizan las transformaciones que sufren las historias durante el proceso de adaptación, la relación histórica entre ambos medios, los temas más frecuentes en la *transmedia* o las modificaciones que sufren obras literarias occidentales tras su adaptación al *anime*.

El artista japonés Takashi Murakami, cuyos cuadros y esculturas reflejan las características estéticas y temáticas del *manga* y el *anime*, ha publicado varios ensayos en los que argumenta que el arte japonés, desde los pergaminos del siglo XII hasta los largometrajes animados actuales, posee una serie de rasgos estilísticos unitarios. Algunos autores, como Robin E. Brenner y Thomas Lamarre, han estudiado las peculiaridades discursivas de *manga* y *anime* respectivamente.

---

<sup>1</sup> Jenkins, Henry, *Convergence Culture; Where Old and New Media Collide* (Nueva York: New York University Press, 2006), 20.

El objeto de estudio de esta tesis supone una novedad respecto a las publicaciones existentes actualmente. No se trata de cruzar las variables existentes en otros análisis, sino emplear herramientas y métodos académicos para desglosar los elementos formales que construyen los aspectos más importantes del *manga* y su posible influencia en la enunciación del discurso del *anime*.

## 1.2. Muestra

La muestra o *corpus* de nuestro estudio abarca, por un lado, una serie de publicaciones gráficas y, por otro, sus posteriores adaptaciones televisivas o cinematográficas animadas. Cronológicamente tomaremos como referencia la fecha de adaptación audiovisual del título, desde 1984 hasta 2013, abarcando un período de 30 años. Los criterios de selección han sido los siguientes:

1. Incluir títulos *manga* de gran repercusión en Japón. La primera vía de publicación de la mayoría de cómics japoneses se denomina *rensai*. Estas obras se editan en revistas especializadas (semanales, quincenales o mensuales), donde comparten espacio con una decena de títulos. Hemos seleccionado *manga* que hayan sido recopilados en tomos individuales, llamados *tankoubon*, durante su periodo de publicación. Este hecho determina la notoriedad de la obra en Japón, ya que sólo los títulos de mayor éxito logran publicarse de forma individualizada. A la hora de adaptar un cómic en Japón esta condición es imprescindible, ya que sirve como indicador y garantía del número de lectores que, potencialmente, pueden convertirse en espectadores. Independientemente de si su publicación ha finalizado o sigue en curso, los *manga* han de haber sido adaptados al *anime* durante el período 1984-2013.
2. Todas las obras pertenecen al mismo género. *Yon koma manga*, *shonen*, *shojo*, *gag manga*, *gekiga*, *boy's love*, *hentai* o *nouvelle manga* tienen características comunes, pero las diferencias temáticas influyen de tal manera en su discurso que la morfología de algunos de sus elementos difiere sustancialmente. Nuestro *corpus* está formado por obras pertenecientes al género *shonen*. Junto con el *shojo*, es el género más popular en Japón. Esto implica que cada año se adapten decenas de series, lo que se traduce en una mayor variedad de selección. El *shonen* engloba varios subgéneros (*nekketsu*, *spokon*, *mecha*,

*jidaimono*, *meitantei*, *cyberpunk*, etc.) pero sus características generales aportan una unidad temática y narrativa a todos ellos<sup>2</sup>. En este género muestra gran diversidad de lugares, épocas y acciones, por lo que podemos encontrar métodos discursivos (gráficos y audiovisuales) muy heterogéneos.

3. Hemos determinado un orden de producción cronológico en el que el *manga* precede al *anime*. Que un mismo título se pueda encontrar en *manga* y *anime* no significa que exista una dirección fija de adaptación desde el medio gráfico hacia el cinematográfico o televisivo. Algunas obras *anime* originales que alcanzan un éxito notable son adaptadas, *a posteriori*, al *manga*. Puede hacerse mediante una traslación fiel de la historia vista en la pantalla o tomando algunos elementos, como personajes, ambientación o trama, y creando a partir de ellos nuevas historias. La primera obra editada de nuestro corpus es siempre un *manga*.
4. Entre las publicaciones gráficas seleccionadas, escoger algunas que hayan sido adaptadas en varias ocasiones a lo largo del período de estudio, tanto a series de televisión como a largometrajes. Este criterio puede servirnos para ilustrar comparativamente la evolución que pueda haber en la narrativa audiovisual, teniendo en cuenta que parten de la misma obra pero el año de producción, formato de emisión y equipo creativo son distintos.
5. Incluir una representación lo más variada posible de las técnicas de producción del *anime* desde mediados de la década de los 80 hasta principios de la década de 2010: productos animados íntegramente mediante técnicas 2D, algunos en los que se aprecia la introducción de los primeros efectos digitales y obras en las que la tecnología 3D y CGI es patente en gran parte de sus secuencias. De este modo podremos observar cómo estos cambios técnicos afectan a la enunciación del relato.

---

<sup>2</sup> “Todas estas historias suelen compartir rasgos similares puesto que la industria tiende a repetir aquello que ha tenido éxito anteriormente”. López Rodríguez, Francisco Javier, «Modificaciones narrativas en la adaptación cinematográfica del cómic japonés», *Revista Comunicación*, N° 10, Sevilla (2012), 1557.

Obras elegidas para este estudio:

- *Nausicaä, el valle del viento* (風の谷のナウシカ, *Kaze no Tani no Naushika*).
  - **Manga:** Hayao Miyazaki, 1982-1994.
  - **Anime:** Hayao Miyazaki, 1984.
- *Lupin III* (ルパン三世, *Rupan Sansei*).
  - **Manga:** Monkey Punch, 1977-1981.
  - **Anime:** Yuzo Aoki, Osamu Nabeshima, 1984-1985.
- *Phoenix: Karma* (火の鳥鳳凰編, *Hi no tori: Houou Hen*).
  - **Manga:** Osamu Tezuka, 1969-1970.
  - **Anime:** Rintaro, 1986.
- *Dragon Ball* (ドラゴンボール, *Doragon Booru*).
  - **Manga:** Akira Toriyama, 1984-1995.
  - **Anime:** Minoru Okazaki, Daisuke Nishio, 1986-1989.
- *Saint Seiya* (聖闘士星矢, *Seinto Seiya*).
  - **Manga:** Masami Kurumada, 1986-1991.
  - **Anime:** Kouzou Morishita, 1986-1987.
- *City Hunter* (シティーハンター, *Shitii Hantaa*).
  - **Manga:** Tsukasa Hojo, 1985-1991.
  - **Anime:** Kenji Kodama, 1987-1988.
- *Akira* (アキラ, *Akira*).
  - **Manga:** Katsuhiro Otomo, 1982.
  - **Anime:** Katsuhiro Otomo, 1988.
- *Ranma 1/2* (らんま½, *Ranma Nibun-no-Ichi*).
  - **Manga:** Rumiko Takahashi, 1987-1996.
  - **Anime:** Tomomi Mochizuki, Koji Sawai, Junji Nishimura, 1989-1992.

- *Slam Dunk* (スラム ダンク, *Suramu Danku*).
  - **Manga:** Takehiko Inoue, 1990-1996.
  - **Anime:** Nobutaka Nishizawa, 1993-1996.
- *Captain Tsubasa* (キャプテン翼, *Kyaputen Tsubasa*).
  - **Manga:** Youichi Takahasi, 1994-1997.
  - **Anime:** Hiroshi Fukutomi, 1994-1995.
- *Ghost in the Shell* (攻殻機動隊, *Koukaku Kidoutai*).
  - **Manga:** Masamune Shirow, 1989.
  - **Anime:** Mamoru Oshii, 1995.
- *Memories* (メモリーズ, *Memorizu*).
  - **Manga:** Katsuhiro Otomo, 1990.
  - **Anime:** Kōji Morimoto, Tensai Okamura, Katsuhiro Otomo, 1995.
- *Neon Genesis Evangelion* (新世紀エヴァンゲリオン, *Shinseiki Evangerion*).
  - **Manga:** Yoshiyuki Sadamoto, 1994-2013.
  - **Anime:** Hideaki Anno, 1995-1996.
- *Rurouni Kenshin* (るろうに剣心, *Rurouni Kenshin*).
  - **Manga:** Nobuhiro Watsuki, 1994.
  - **Anime:** Kazuhiro Furuhashi, 1996-1998.
- *Berserk* (ベルセルク, *Beruseruku*).
  - **Manga:** Kentaro Miura, 1989-en publicación.
  - **Anime:** Naohito Takahashi, 1997-1998.
- *Spriggan* (スプリガン, *Supurigan*).
  - **Manga:** Hiroshi Takashige, Ryouji Minagawa, 1989-1996.
  - **Anime:** Hirotugu Kawasaki, 1998.

- *One Piece* (ワンピース, *Wan Piisu*).
  - **Manga:** Eiichirou Oda, 1997-en publicación.
  - **Anime:** Kounosuke Uda, Junji Shimizu, Munehisa Sakai, 1999-2002.
- *Hajime no Ippo* (はじめての一步, *Hajime no Ippo*).
  - **Manga:** George Morikawa, 1989-en publicación.
  - **Anime:** Satoshi Nishimura, 2000-2002.
- *Naruto* (ナルト, *Naruto*).
  - **Manga:** Masashi Kishimoto, 1997-2015.
  - **Anime:** Hayato Date, 2002-2006.
- *Fullmetal Alchemist* (鋼の錬金術師, *Hagane no Renkinjutsushi*).
  - **Manga:** Hiromu Arakawa, 2001-2010.
  - **Anime:** Seiji Mizushima, 2003-2004.
- *Bleach* (ブリーチ, *Burīchi*)
  - **Manga:** Tite Kubo, 2001-en publicación.
  - **Anime:** Noriyuki Abe, 2004.
- *Tekkonkinkreet* (鉄コン筋クリート, *Tekkonkinkuriito*).
  - **Manga:** Taiyou Matsumoto, 1993-1994.
  - **Anime:** Michael Arias, 2006.
- *Death Note* (デスノート, *Desu Nooto*).
  - **Manga:** Tsugumi Ooba, Takeshi Obata, 2003.
  - **Anime:** Tetsurou Araki, 2006.
- *Gintama* (銀魂, *Gintama*)
  - **Manga:** Hideaki Sorachi, 2003-en publicación.
  - **Anime:** Shinji Takamatsu, Yoichi Fujita, 2006-2012.



- *Evangelion: 1.0 You Are (Not) Alone* (エヴァンゲリオン新劇場版:序 *Evangelion Shin Gekijouban: Jo*).
  - **Manga:** Yoshiyuki Sadamoto, 1994-2013.
  - **Anime:** Hideaki Anno, 2007.
- *Fullmetal Alchemist: Brotherhood* (鋼の錬金術師, *Hagane no Renkinjutsushi*).
  - **Manga:** Hiromu Arakawa, 2001-2010.
  - **Anime:** Yasuhiro Irie. 2009-2010.
- *Bakuman* (バクマン, *Bakuman*).
  - **Manga:** Tsugumi Ohba, Takeshi Obata, 2008-2012.
  - **Anime:** Kenichi Kasai, Noriaki Akitaya. 2010-2013.
- *JoJo's Bizarre Adventure* (ジョジョの奇妙な冒険, *JoJo no Kimyouna Bouken*).
  - **Manga:** Hirohiko Araki, 1986-en publicación.
  - **Anime:** Naokatsu Tsuda, Kenichi Suzuki, 2012-2013.
- *Berserk: la edad de oro* (ベルセルク 黄金時代編, *Berserk Ougon Jidaihen*).
  - **Manga:** Kentaro Miura, 1990-en publicación.
  - **Anime:** Toshiyuki Kubooka, 2012-2013.
- *Ataque a los titanes* (進撃の巨人, *Shingeki no kyojin*).
  - **Manga:** Hajime Isayama, 2009-en publicación.
  - **Anime:** Tetsuo Araki, 2013.

Como complemento a la muestra emplearemos el trabajo de campo llevado a cabo en algunos de los estudios de animación más importantes de Japón durante el mes de septiembre de 2014. Los entrevistados fueron:

- **J.C. Staff:** Masakazu Watanabe y Yuji Matsukura, productores (*Bakuman*, *Excel Saga*, *Slayers*).
- **Studio 4C:** Toshiyuki Kubooka, director (*Berserk, la edad de oro*, *El misterio de la piedra azul*) y Nishimi Shoujiro, director de animación (*Tekkonkinkreet*, *Akira*, *Hajime no Ippo*).

- **Madhouse:** Kashiko Kimura, montadora (*Hajime no Ippo*, *Black Lagoon*, *Paranoia Agent*) y Mina Tsuchiya, productora y responsable de prensa.
- **Sunrise:** Yoichi Fujita, director (*Gintama*) y Hiromitsu Higuchi, productor (*Inuyasha*, *Gintama*).

En estas entrevistas se pueden apreciar las reflexiones sobre las distintas fases del proceso de producción del *anime* desde una perspectiva profesional. En ellas investigamos el proceso de ejecución de cada departamento (dirección, producción, animación y edición). Las preguntas se centran en la influencia que el *manga* ha tenido sobre su trabajo en aquellos títulos basados en un cómic, en qué se diferencia el flujo productivo de una serie o largometraje original de uno adaptado, cómo les condiciona ese referente visual y narrativo a la hora de crear su propia obra y qué aspectos formales caracterizan a este tipo de *anime* en particular.

### 1.3. Estado de la cuestión

Antes de adentrarnos en el estado de la cuestión y bibliografía existente, precisaremos algunas cuestiones referentes a estos medios. En Japón tanto el cómic nacional (*manga*) como la animación japonesa (*anime*) son productos de consumo masivo. Decenas de publicaciones semanales, quincenales y mensuales llenan los quioscos y *combinis*<sup>3</sup> con nuevas historias. En televisión las series *anime* más importantes ocupan varias franjas horarias (desde la mañana hasta el *late-night*, emitiéndose algunas otras a media tarde) y los estrenos cinematográficos de animación<sup>4</sup> cuentan con gran repercusión mediática y social.

En España se editan algunos de los *manga* y *anime* con más tirada en Japón. En muchas ocasiones la traducción, publicación o edición de las obras estaba supeditada al éxito en otros países. No obstante algunas editoriales españolas están logrando rápidos acuerdos con sus homólogas niponas, traduciendo las obras directamente desde el japonés a medida

---

<sup>3</sup> *Convenience Store*, pequeños comercios pertenecientes a franquicias abiertos 24 horas. En ellos suele haber una zona de prensa donde se pueden encontrar varias revistas *manga*.

<sup>4</sup> Hasta el reciente anuncio del cese de su producción debido a una fuerte reestructuración, en octubre de 2014, las producciones de Studio Ghibli eran uno de los eventos cinematográficos más esperados del año en Japón.

que se van publicando. Hoy en día Norma Cómic, Planeta DeAgostini, Glénat/EDT, Ivrea y Panini Cómic aglutinan la gran mayoría de las publicaciones *manga* en España.

Durante los años 80 y 90 las hábiles estrategias de distribución de los estudios y canales japoneses, combinados con un asequible precio de venta, consiguieron insertar en la parrilla de numerosos canales series *anime*. En los últimos años los canales privados norteamericanos, y la creciente animación española, han logrado ganar terreno a la animación japonesa. En gran parte se debe al desarrollo de las herramientas digitales de animación, que han permitido reducir los plazos y costes de producción, haciendo el mercado de los dibujos animados mucho más competitivo<sup>5</sup>.

En la última década los canales temáticos de animación como Cartoon Network, Boomerang y Disney Channel han introducido algunas series japonesas, aunque con una predominancia norteamericana y francesa en su programación. De forma más anecdótica, Nickelodeon, Clan TVE y KidsCo han programado alguna serie *anime* dentro de su parrilla. Hay determinadas distribuidoras que tienen en su catálogo abundante material *anime* (Selecta Visión, Arait Multimedia, Jonu Media, So Good Ent). El aumento de la piratería en Internet ha hecho surgir en los últimos años varias plataformas online, donde algunos contenidos son gratuitos. Determinadas series se emiten en *simulcast*, una emisión *online* simultánea a la del canal japonés. Dependiendo del país de acceso la oferta varía de unas series u otras en páginas como crunchyroll.com, daisuky.net y funimation.com.

El **estado de la cuestión** referente a nuestro estudio es el siguiente. En España podemos encontrar numerosas publicaciones sobre técnicas de dibujo, composición y entintado sobre personajes y géneros del cómic japonés. Incluso hay textos orientados al aprendizaje del idioma japonés a través del *manga*<sup>6</sup>. Otros títulos estudian el *manga* cronológicamente, desde sus orígenes pictóricos hasta la actualidad: *Manga: la era del nuevo*

---

<sup>5</sup> Kelts, Roland, «Has *Anime* Lost its Cachet in America?», *The Japan Times*, 12 de noviembre de 2013. Acceso el 6 de diciembre de 2014. <http://www.japantimes.co.jp/culture/2013/11/12/general/has-anime-lost-its-cachet-in-america/#.VIw3NMb3CoU>.

<sup>6</sup> El traductor y escritor Marc Bernabé es autor de la serie *Japonés en viñetas* (Barcelona: Norma Editorial, 2007), que emplea páginas de *manga* para acercar este idioma a estudiantes desde un nivel básico y empleando los términos más comunes que aparecen en el cómic japonés.

cómic<sup>7</sup>, *Mil años de manga*<sup>8</sup> o el exhaustivo compendio de José Andrés Santiago *Manga: del cuadro flotante a la viñeta japonesa*<sup>9</sup>. En inglés existen muchas más publicaciones de la misma índole, como *Manga! Manga!: The World of Japanese Comics*<sup>10</sup> o *Dreamland Japan: Writings on Modern Manga*<sup>11</sup>. Ambos libros recogen los aspectos más importantes de su llegada a Occidente, repercusión y las obras más importantes. *Manga: An Anthology of Global and Cultural Perspectives*<sup>12</sup> sigue una línea similar a las obras que acabamos de citar, estudiando el impacto del cómic japonés desde una postura cronológica. Algunas obras tratan la influencia del *manga* como vehículo de la cultura japonesa en los Estados Unidos o los efectos socioculturales de los distintos géneros. *Japanamerica*<sup>13</sup> trata de desentrañar otros fenómenos relacionados como la moda, el estilo de vida, los grupos sociales o los aspectos comerciales.

Para estudiar las peculiaridades del cómic, su lenguaje y funciones narrativas, disponemos de algunos títulos desde una perspectiva académica. *El cómic y su utilización didáctica*<sup>14</sup> desglosa y analiza los elementos más importantes de la narrativa del medio gráfico. Tanto en *El lenguaje de los cómics*<sup>15</sup> de Román Gubern como en el libro escrito conjuntamente con Luis Gasca, *El discurso del cómic*<sup>16</sup>, se enumeran y definen muchos de sus componentes. Estos conceptos los aplicaremos al análisis del *manga*. *Los lenguajes del cómic*<sup>17</sup> es una de las primeras obras que desglosa sus elementos y los somete a un análisis

---

<sup>7</sup> Gravett, Paul, *Manga. La era del nuevo cómic* (Madrid: H. Kliczkowski, Madrid, 2004).

<sup>8</sup> Kodama-Richard, Brigitte, *Mil años de Manga* (Barcelona: Electa, 2008).

<sup>9</sup> Santiago, José Andrés, *Manga: del cuadro flotante a la viñeta japonesa* (Pontevedra: DX5, 2010).

<sup>10</sup> Schodt, Frederik L., *Manga! Manga! The World of Japanese Comics* (Nueva York: Stone Bridge Press, 1983).

<sup>11</sup> Schodt, Frederik L., *Dreamland Japan. Writings on Modern Manga* (Nueva York: Kodansha Internacional, 1997).

<sup>12</sup> Johnson-Woods, Toni, *Manga: Anthology of Global and Cultural Perspectives* (Londres, Continuum, 2010).

<sup>13</sup> Kelts, Roland, *Japanamerica* (Nueva York: Palgrave MacMillan, 2006).

<sup>14</sup> Rodríguez Diéguez, J. L., *El cómic y su utilización didáctica* (Naucalpán: Editorial Gustavo Gili, 1988).

<sup>15</sup> Gubern, Roman, *El lenguaje de los cómics* (Barcelona: Editorial Península, 1972).

<sup>16</sup> Gubern, Roman y Luis Gasca, *El discurso del cómic* (Madrid: Cátedra, 1988).

<sup>17</sup> Barbieri, Daniele, *Los lenguajes del cómic* (Barcelona: Paidós, 1993).

basado en la investigación y ejemplificación. Algunos de sus capítulos tratan brevemente las relaciones entre cómic, animación y cine.

*Análisis e interpretación del cómic: ensayo de metodología semiótica*<sup>18</sup> adopta una perspectiva mucho más rigurosa. Más cercano a nuestro marco Rubén Varillas emplea el análisis textual en *La arquitectura de las viñetas*<sup>19</sup>. Analiza todo tipo de novelas gráficas, y es de los pocos autores que ejemplifica su estudio con páginas pertenecientes a cómics japoneses.

Uno de los autores de mayor renombre del cómic norteamericano, Will Eisner, recopiló sus reflexiones en dos obras: *El cómic y el arte secuencial*<sup>20</sup> y *La narración gráfica*<sup>21</sup>. Eisner ejemplifica sus teorías con extractos de su propia, cuyas peculiaridades dificultan su extrapolación a otros autores. Finalmente destacar dos publicaciones del dibujante Scott McCloud: *Cómo se hace un cómic: el arte invisible*<sup>22</sup> y *Making Comics: Storytelling Secrets of Comics, Manga and Graphic Novels*<sup>23</sup>. Parte de la metodología de análisis empleada en estas obras la aplicaremos a nuestro estudio.

Sobre el análisis del *anime* nos enfrentamos a una situación similar. Además de los manuales sobre técnicas de dibujo, enfocadas al proceso de la animación, los textos publicados en España se suelen centrar en la filmografía de los directores más populares o enumerar las obras más importantes del *anime*, su argumento y algunos datos históricos. *Cine de animación japonés*<sup>24</sup> incluye una serie de capítulos de diversos autores sobre directores como Hayao Miyazaki, Mamoru Oshii, Akira Toriyama o Katsuhiro Otomo. *Dibujos en el*

---

<sup>18</sup> Muro Munilla, Miguel Ángel, *Análisis e interpretación del cómic: ensayo de metodología semiótica* (Logroño: Universidad de La Rioja, 2004).

<sup>19</sup> Varillas, Rubén, *La arquitectura de las viñetas* (Sevilla: Viaje a Bizancio, 2009).

<sup>20</sup> Eisner, Will, *El cómic y el arte secuencial* (Barcelona: Norma Editorial, 2009).

<sup>21</sup> Eisner, Will, *La narración gráfica* (Barcelona: Norma Editorial, 2000).

<sup>22</sup> McCloud, Scott, *Cómo se hace un cómic: el arte invisible* (Barcelona: Ediciones B, 1995).

<sup>23</sup> McCloud, Scott, *Making Comics: Storytelling Secrets of Comics, Manga and Graphic Novels* (Nueva York: Harper Collins, 2006).

<sup>24</sup> Navarro, Antonio José, coord., *Cine de Animación Japonés* (San Sebastián: Semana de cine fantástico y de terror de San Sebastián, 2008).

*vacío: claves del cine de animación japonés*<sup>25</sup> es una de las primeras introducciones sistemáticas a las características narrativas del *anime*, sus géneros, autores, temas y contenidos. En *Cartoons, 110 años de animación*<sup>26</sup> se dedican algunos capítulos al recorrido cronológico de la animación japonesa, desde sus inicios hasta finales de los años 90 del siglo XX. Dentro del ámbito académico, la tesis doctoral *Animación japonesa. Análisis de series de anime actuales*<sup>27</sup> se centra en los orígenes, desarrollo y sistema de producción del *anime*. Otra tesis doctoral, *La Narrativa Cross-Media en el Ámbito de la Industria Japonesa del Entretenimiento: Estudio del Manga, el Anime y los Videojuegos*<sup>28</sup> estudia a fondo las relaciones socio-económicas que se producen entre estos tres formatos, y algunas de sus características narrativas. Hay además otras tesis doctorales centradas en analizar el contenido de algunas series<sup>29</sup>, directores<sup>30</sup> o referencialidad de sus géneros<sup>31</sup>.

En inglés la bibliografía es bastante amplia. En *Japanese Visual Culture*<sup>32</sup> varios autores tratan, separadamente, algunos aspectos del *manga* y el *anime*. *Anime From Akira to Howl's Moving Castle*<sup>33</sup> estudia la construcción y claves de ciertos géneros y cómo el *anime* ha reflejado algunos de los momentos más determinantes de la historia moderna de Japón. *Understanding Manga and Anime*<sup>34</sup> es un análisis de los aspectos estéticos del *manga* y su relación con la historia y género de cada obra. Enumera sus orígenes, personajes, géneros, fenómenos sociales generados, e incluso propone una guía para distribuidores y educadores a

---

<sup>25</sup> Zapater, Juan y Roberto Cueto, Ángel Sala y Antonio Trashorras, *Dibujos en el vacío: claves del cine de animación japonés* (Valencia: Institut Valencià D'Art Modern, 2004).

<sup>26</sup> Bendazzi, Giannalberto, *Cartoons, 110 años de animación* (Madrid: Ocho y medio, 2003).

<sup>27</sup> Horno López, Antonio, «Animación japonesa. Análisis de series de anime actuales» (tesis doctoral, Universidad de Granada, 2013).

<sup>28</sup> Hernández Pérez, Manuel, «La Narrativa Cross-Media en el Ámbito de la Industria Japonesa del Entretenimiento: Estudio del Manga, el Anime y los Videojuegos» (tesis doctoral, Universidad de Murcia, 2013).

<sup>29</sup> Cerdán, Víctor, «Imaginación colectiva, comunicación y héroe en el relato japonés Paranoia Agent» (tesis doctoral, Universidad Complutense de Madrid, 2010).

<sup>30</sup> Rodríguez de León, Ronaldo José, «El cine de animación japonés: un estudio analítico de Satoshi Kon» (tesis doctoral, Universidad Complutense de Madrid, 2014).

<sup>31</sup> Rodríguez Fernández, Iván, «El realismo en el *anime*: una perspectiva occidental a través de sus obras» (tesis doctoral: Universidad Complutense de Madrid, 2014).

<sup>32</sup> MacWilliams, Mark W. coord., *Japanese Visual Culture* (Londres: M. E. Sharpe, 2008).

<sup>33</sup> Napier, Susan J., *Anime from Akira to Howl's Moving Castle* (Nueva York: Palgrave MacMillan, 2005).

<sup>34</sup> Brenner, Robin E., *Understanding Manga and Anime* (Westport: Libraries Unlimited, 2007).

la hora de programas cine de animación o lecturas de cómics japoneses. *Anime and the Art of Adaptation*<sup>35</sup>, de Dani Cavallaro estudia el tema de la adaptación al *anime* sobre títulos cuyo origen son cuentos, novelas y acontecimientos históricos. Trata cómo historias occidentales han sufrido determinadas transformaciones debido a las peculiaridades del *anime*, y la incorporación de elementos típicamente asiáticos en historias europeas. La obra que más se preocupa por el estudio de la forma narrativa del *anime* es *The Anime Machine: A Media Theory of Animation*<sup>36</sup>. En ella se trata su proceso narrativo desde una postura rigurosa. Lamarre se plantea cómo los medios técnicos influyen en las decisiones creativas y estilísticas del *anime*, qué factores socioculturales lo rodean y cuál es la idiosincrasia oculta tras las características formales de la animación.

En Japón se han publicado algunas obras que analizan *manga* y *anime* desde un punto de vista académico. Sin embargo, en el país donde se producen las obras que estudiamos, no encontramos una especial dedicación al estudio formal y reflexivo del *manga* y *anime*. *Koma kara firumu he*<sup>37</sup> elabora una lista de obras animadas, desde la llegada de las técnicas de animación a Japón hasta la actualidad. Aunque estudia detalladamente las viñetas de algunos *manga* que han sido adaptados a *anime*, no se detiene en la relación que entre ellos se establece. Otro texto que desglosa y analiza algunos elementos del *anime* es *Manga genron*<sup>38</sup>. El catálogo de la exposición *Nippon manga eiga no zenbou*<sup>39</sup> abarca gran parte de la historia de animación japonesa y muestra su producción artesanal. Taihei Imamura reflexiona en *Manga eigaron*<sup>40</sup> sobre las relaciones del *anime* con la música, la pintura, la influencia extranjera, del arte o la propia imagen en movimiento. *Manga Anime toshi densetsu*<sup>41</sup> recoge algunas de las creencias más arraigadas en Japón sobre ambos formatos. Y en *Black Jack*

---

<sup>35</sup> Cavallaro, Dani, *Anime and the Art of Adaptation* (Jefferson: MacFarland, 2010).

<sup>36</sup> Lamarre, Thomas, *The Anime Machine: A Media Theory of Animation* (Minneapolis: University of Minnesota Press, 2009).

<sup>37</sup> Akita Takahiro, *Koma kara firumu he. Manga to manga-eiga* (Tokio, NTT, 2005).

<sup>38</sup> Yomota, Inuhiko, *Manga genron* (Tokio: Chukuma, 1999).

<sup>39</sup> Ootsuka, Yasuo y Matsunomoto Kazuhiro, *Nihon manga eiga no zenbō* (Tokio: Tokyo Museum of Contemporary Art, 2004).

<sup>40</sup> Imamura, Taihei, *Manga eigaron* (Tokio: Tokuma Shoten, 1992).

<sup>41</sup> Bintaro, Yamaguchi, *Manga Anime toshi densetsu* (Tokio: K.K. Besutoseaazu, 2008).



*kanzen dokuhon*<sup>42</sup> se estudia detalladamente la obra de Osamu Tezuka “Black Jack”, tanto el *manga* original como su adaptación *anime* y toda la *transmedia* generada a su alrededor (series de televisión, películas de acción real, juegos, etc.).

Para analizar las características formales de la imagen, dependiendo del aspecto en el que nos centremos, emplearemos las teorías que mejor se adecuen a él. Recurriremos a textos como *Estética del cine*<sup>43</sup>, *Pensar la imagen*<sup>44</sup>, *El arte cinematográfico*<sup>45</sup>, y *Teoría general de la imagen*<sup>46</sup>. En ellos se encuentra una aproximación general a muchos de los conceptos en los que iremos profundizando. En el análisis del espacio tendrá especial peso *La imagen*<sup>47</sup> y su estructura de la configuración visual del entorno. Para apartados como el tiempo y la figura del narrador usaremos como referencia la obra de Gérard Genette *Figuras III*. Asimismo *La imagen-tiempo*<sup>48</sup> establece diversas categorías a través de las cuales podemos relacionar la configuración espacio-temporal, tanto en el *manga* como en el *anime*. *Narrativa fílmica*<sup>49</sup> nos servirá para complementar otros aspectos del narrador. *La audiovisión*<sup>50</sup> desglosa las características del sonido, a partir de las que estableceremos relaciones entre el medio gráfico y el audiovisual. Y de *Praxis del cine*<sup>51</sup> tomaremos algunos apartados específicos, como los referentes al fuera de campo.

Desde la década de los 80 *manga* y *anime* han gozado de una creciente popularidad en Occidente. Durante varios años las publicaciones se centraron en aspectos temáticos, sociológicos y culturales. Posteriormente aparecieron algunas obras que incidían en las técnicas de la animación. Más de 30 años después apenas hay estudios que profundicen en las

---

<sup>42</sup> VV.AA. *Black Jack kanzen dokuhon* (Tokio: Takarajimasha, 2005).

<sup>43</sup> Aumont, Jacques, Alain Bergala, Michel Marie y Marc Vernet, *Estética del cine* (Barcelona: Paidós, 1985).

<sup>44</sup> Zunzunegui, Santos, *Pensar la imagen* (Madrid: Ediciones Cátedra, 1989).

<sup>45</sup> Bordwell David y Kristin Thompson, *El arte cinematográfico* (Barcelona: Paidós, 1995).

<sup>46</sup> Villafañe, Justo y Norberto Mínguez, *Teoría general de la imagen* (Madrid: Pirámide, 1996).

<sup>47</sup> Aumont, Jaques, *La imagen* (Barcelona: Paidós, 1992).

<sup>48</sup> Deleuze, Gilles, *La imagen-tiempo* (Barcelona: Paidós, 1987).

<sup>49</sup> Díez Puertas, Emeterio, *Narrativa Fílmica* (Madrid: Editorial Fundamentos, 2006).

<sup>50</sup> Chion, Michel, *La audiovisión* (Barcelona: Paidós Ibérica, 1993).

<sup>51</sup> Burch, Noël, *Praxis del cine* (Madrid: Editorial Fundamentos, 1970).



relaciones entre ambos. Sus directores más notables son objeto de constante revisión, pero desde el análisis de contenido, sin profundizar en el aspecto formal.

Nuestro estudio se centra en las características formales que se pueden encontrar en *manga* y *anime*, haciendo especial hincapié en los elementos narrativos del discurso del *manga* que afectan al *anime*, y de qué manera se produce su adaptación. Realizaremos un estudio lógico-histórico del arte japonés en los que enumeraremos los rasgos estilísticos que aún permanecen tanto en el *manga* como en el *anime*. La finalidad de nuestro estudio es la de analizar cómo se relacionan el cómic y la animación japonesa mediante el proceso de adaptación.

#### 1.4. Hipótesis

Nuestra hipótesis establece que **el *anime* integra en la narrativa audiovisual recursos formales gráficos procedentes del *manga*.**

El *anime* construye imágenes donde **la importancia no reside en dibujar el movimiento a través de la animación, sino en la movilidad de los elementos que componen la imagen.** La integración de estos elementos puede desaparecer a lo largo del tiempo, a medida que la animación busca aumentar su grado de referencialidad visual y movimientos tridimensionales. Los avances tecnológicos en la industria audiovisual, junto con el desarrollo del lenguaje de la animación, pueden eliminar los rasgos heredados del cómic, pero sin alterar la generación del movimiento en base a las relaciones de sus elementos.

#### 1.5. Objetivos

1. Elaborar una lista de los rasgos más significativos del *manga*: cómo se construyen sus elementos discursivos, cuáles son las interacciones verbales e icónicas y qué sistema de códigos y convenciones emplea para hacer posible su comprensión. Tendremos en cuenta variables idiomáticas y culturales que afectan al *manga*.

**Pertinencia:** como hemos citado en el estado de la cuestión, hay varios análisis académicos sobre los aspectos formales del cómic, pero ninguno trata específicamente el *manga*.

2. Definir las características formales del *anime* adaptado: de qué manera el sistema de producción y las técnicas de animación condicionan y construyen la identidad del discurso, cuál es la integración de los elementos del *manga*, cómo el montaje unifica una historia que proviene de un relato elíptico, y qué limitaciones encuentran los creadores para elaborar un ritmo propio a partir de un relato existente.

**Pertinencia:** ampliar los textos sobre el *anime* y sus características sintácticas, sobre las cuales apenas se han dedicado estudios analíticos.

3. Establecer las relaciones entre los elementos analizados en los textos *manga* y *anime* y cuales son las diferencias entre ambas formas de narrar una misma historia a través de medios y herramientas distintos. De este modo podremos ver cómo los elementos estudiados en un medio gráfico tienen su reflejo sobre la animación, que es capaz de generar la sensación de movimiento en sus imágenes. Observaremos si hay una evolución en esta relación y de qué modo se plasma.

**Pertinencia:** esta es la mayor novedad que nuestro trabajo aporta a las publicaciones sobre el *manga* y *anime*, pues se trata de un campo sobre el cual no hay investigaciones publicadas.

## 1.6. Metodología

Daniele Barbieri define cuatro tipo de relaciones entre los lenguajes<sup>52</sup>: inclusión, generación, convergencia y adecuación. Éste último coincide con la orientación de nuestro estudio. Sucede cuando “el cómic encuentra más sencillo remendar, reproducir en su interior otro lenguaje, para utilizar sus posibilidades expresivas, que tratar de construir unas posibilidades expresivas equivalentes. Es el caso en que, dicho de otro modo, el cómic ‘cita’ otro lenguaje<sup>53</sup>”.

---

<sup>52</sup> Barbieri, Daniele, op. cit., 14.

<sup>53</sup> Ibid.

Barbieri lo aplica al cómic, pero la *adecuación* es igualmente válida para el *anime*, que aplica elementos del lenguaje del *manga* a sus propios códigos narrativos. Nuestra metodología se enmarca en el análisis formal, centrándonos en “la precisión y el acento puesto sobre la «forma», sobre los elementos significantes<sup>54</sup>”. El estudio consta de dos partes:

1. Estudio lógico-histórico: revisión histórica de la evolución de ambos medios a lo largo del tiempo. Comenzaremos estudiando el desarrollo de ciertos aspectos de la estética del arte japonés, desde su origen pictórico en el siglo VII hasta la actualidad. La selección presentada está orientada a señalar los rasgos visuales y formales que facilitaron la integración y configuración de ambos medios. En él señalaremos aquellas épocas y estilos relevantes para nuestra investigación, tanto a nivel estilístico (uso del color, composición, trazo) como relativos a la adaptación (principalmente de novelas a formatos pictóricos de narratividad secuencial). Esto nos permitirá ver si existen elementos del discurso del *manga* o el *anime* fruto de la herencia artística pictórica y narrativa del arte japonés, o si hay algún tipo de determinismo cultural común.
2. Análisis comparativo de *manga* y *anime*: estudiaremos las características del cómic japonés para establecer cuáles son sus elementos formales más significativos:
  - Plasmación del espacio.
  - Construcción del tiempo.
  - Representación del movimiento.
  - Montaje y cohesión narrativa.
  - Perspectiva narrativa.
  - Verbalidad, metáforas visualizadas y onomatopeyas.

Analizaremos cómo se configura cada parámetro en el *manga* y se construye en el *anime*, siguiendo siempre la cronología de creación. De esta manera podemos determinar las

---

<sup>54</sup>Aumont, Jacques et al., op. cit., 212.

similitudes entre los elementos que forman cada concepto estableciendo una serie de equivalencias.

Como complemento a las títulos *manga* y *anime* que componen nuestro corpus, y la bibliografía que emplearemos para analizarla, incluimos cinco entrevistas realizadas exclusivamente para este texto en cuatro de las casas de animación más importantes de Japón.

*Manga* y *anime* son obras contemporáneas cuya producción ha sido prácticamente ininterrumpida desde hace varias décadas. Sin embargo son muy pocas las publicaciones que desarrollan un trabajo de campo específico sobre ambos medios<sup>55</sup>. La mayoría de textos que incluyen testimonios de los creadores o profesionales relacionados pertenecen a publicaciones generalistas, carentes de la profundidad que requiere un estudio académico.

Ya que esta tesis trata las relaciones formales entre el *manga* y el *anime*, consideramos que la información que pueden aportar los responsables de la adaptación supone un excelente punto de vista para conocer este proceso creativo desde el punto de vista profesional.

No podemos obviar que existe una diferencia entre Europa y Japón, a nivel social, cultural e idiomático. Algunas de las presunciones desarrolladas durante el planteamiento de esta tesis doctoral se revelaron fruto de la ignorancia. Las entrevistas en estos estudios nos permitieron comprobar cómo las técnicas analógicas de animación, como los dibujos sobre acetato, el empleo de materiales plásticos como la acuarela o el pastel o el respeto a los procesos manuales perviven en el *anime*, aunque sea difícil percibirlo en la obra finalizada. Del mismo modo observamos en qué puntos se emplean las herramientas informáticas, que en otros países han acaparado prácticamente todo el proceso de animación, y cómo se combinan con los elementos bidimensionales.

Los entrevistados compartieron su incertidumbre sobre el futuro del *anime*, dada la creciente notoriedad de la animación extranjera, la influencia del cine de imagen real y el realismo que permiten las técnicas 3D. Podemos contrastar así el análisis con la percepción material de los creadores responsables del mismo proceso que tratamos de estudiar.

---

<sup>55</sup> De nuestra bibliografía sólo tres autores han realizado entrevistas personalmente para sus trabajos: Ronald Kelts, Susan Napier y Frederik L. Schodt.

## 1.7. Estructura

Una vez definido el marco metodológico, en el siguiente capítulo analizaremos el contexto que define a *manga* y *anime* como industrias culturales, y las características generales de la adaptación *transmedia* y su intertextualidad. La relación entre ambos medios puede abordarse desde varios puntos de vista, con lo que seguiremos la división de Gérard Genette entre *historia* y *discurso* para acotar los aspectos formales que pretendemos analizar.

La selección de las obras responde a un criterio de diversidad formal, pero cierta unidad temática, al poder englobar todas ellas en el género *shonen*. El público objetivo de estas publicaciones suele ser masculino, aunque en los últimos años la hibridación de géneros ha conseguido que el tratamiento de los personajes logre desembarazarse de los esquemas comúnmente impuestos por las propias editoriales con el fin de homogeneizar sus revistas y satisfacer las expectativas de muchos lectores<sup>56</sup>.

A lo largo del texto no haremos distinción entre los términos “*manga-cómic*” y “*anime-animación*”, de modo que los usaremos indistintamente. El uso genéricos de estos términos no se refiere a toda la producción existente en ambos medios, sino a los títulos de nuestro *corpus*: “A primera vista puede parecer que la estética japonesa en el anime es homogénea, pero no es así. El anime es multiforme<sup>57</sup>”. Ya que las obras gráficas y audiovisuales comparten título, las distinguiremos del siguiente modo:

- Cuando un título aparezca entrecomillado (“Akira”) nos estaremos refiriendo al *manga*.
- Cuando aparezca en cursiva (*Akira*) se tratará de su adaptación *anime*.

Además, partiendo de un mismo origen, la ventana audiovisual condiciona la narración. Por ello, indistintamente del *manga* que se haya adaptado, las diferencias entre una costosa adaptación cinematográfica o una modesta serie de televisión afectan a las características visuales de la obra. Por ello hemos seleccionado en la muestra tanto largometrajes como productos televisivos. Algunos títulos tienen la peculiaridad de haber sido adaptados a ambos formatos.

<sup>56</sup> Bintaro, Yamaguchi, op. cit, 34.

<sup>57</sup> Yébenes Cortés, María del Pilar, «Los lenguajes del código animado. Estudio de la estética del anime (cine de animación japonés)», (2004), 5. Acceso el 4 de agosto de 2015. <http://hdl.handle.net/11268/2902>

Aunque este estudio se centra en el análisis formal el discurso suele obedecer a una estructura narrativa relativa al contenido. A medida que *manga* y *anime* se relacionan entre sí la importancia de lo narrado puede ser determinante, por lo que trataremos de matizar (siempre dentro de los límites de nuestro estudio) a qué obedecen estas correlaciones con respecto a la historia.

Otro aspecto a tener en cuenta es que analizamos la adaptación del *manga* al *anime*, y no al revés. Sin embargo los *manga* que analizamos se sitúan en un período en el que la *adecuación* (empleando la terminología de Barbieri) de técnicas cinematográficas por parte del cómic ha sido ampliamente aceptada. Como veremos más adelante, el considerado en Japón ‘dios del *manga*’ (debido a la notoriedad e influencia que tuvo en el medio), Osamu Tezuka, admitió desde un principio la fuerte impresión que el cine causaba en él. Acudía regularmente a las salas para observar con detenimiento obras animadas y de imagen real, tanto japonesas como extranjeras. Muchas de las técnicas narrativas empleadas en el cine, como *travelling*, *dolly*, *zoom*, barridos o panorámicas tenían su equivalente más o menos eficaz en la obra de Tezuka. Es por eso que en ocasiones señalaremos cómo el dibujante intenta imitar algunos efectos claramente cinematográficos para construir su historia. Esto puede reflejarse o no en la animación, pero no lo consideraremos una influencia del *anime*, sino una parte del lenguaje del cómic.

Ya hemos indicado qué criterios hemos escogido para selección de la muestra. Thomas Leitch propone varios tipos de ajustes y formas de adaptación<sup>58</sup>. Su tipología se centra en cómo la adaptación produce modificaciones en la historia original. Estos cambios en el contenido afectan directamente al discurso, con lo que nos basaremos en ellos para escoger los fragmentos de los títulos del *corpus* (tanto de las obras *manga* como *anime*) que extraeremos para ejemplificar y analizar la relación formal entre ambos medios.

La “adaptación por celebración”, aquella que busca la máxima fidelidad respecto a la obra original, será la norma de selección. Una constante, con sus excepciones, en la adaptación del *manga* al *anime* es que los largometrajes suelen, en terminología de Leitch, ejecutar un “ajuste por compresión” (se reduce el número de acontecimientos presentes en la

---

<sup>58</sup> Leitch, Thomas, *Film Adaptation & its Discontents. From Gone With the Wind to The Passion of the Christ* (Baltimore: The John Hopkins University Press, 2007), 94-98.

obra original), mientras que en las series se combina la “expansión” (se crean nuevas situaciones) y la “compresión”.

En el siguiente capítulo veremos más detalladamente los ajustes y tipos de adaptación, pero debemos indicar que para estudiar las relaciones formales producidas durante la adaptación es necesario que *manga* y *anime* compartan una historia, con una serie de acontecimientos cuya enunciación, determinada por el lenguaje de cada medio, produzca dos enunciados distintos. Por lo tanto seleccionaremos estos puntos del relato para analizar así las similitudes y diferencias de su discurso.

No obstante escogeremos intencionadamente algunos fragmentos sintácticamente significativos que estén ausentes en uno u otro medio, señalando a qué se deben las diferencias. Para estudiar el “ajuste por actualización” o la “adaptación por revisión” contamos en la muestra con varias obras que han sido adaptadas en varias ocasiones al *anime*, con lo que analizaremos las diferencias de distintas versiones animadas que, partiendo de un mismo texto, han sido producidas en distintos años por otros equipos creativos.

Las obras gráficas y audiovisuales pueden, como textos, considerarse desde el punto de vista de la ideación, creación y consumo de varios modos. Paul Ricoeur<sup>59</sup> divide la *Poética* de Aristóteles en dos conceptos, trama y mimesis. Define la trama como “síntesis temporal de lo heterogéneo”, mientras que estructura la mimesis en “el paso de un tiempo *prefigurado* a otro *refigurado* por la mediación de uno *configurado*”<sup>60</sup>. La *prefiguración* es la necesaria “pre-comprensión del mundo de la acción: de sus estructuras inteligibles, de sus recursos simbólicos y de su carácter temporal”<sup>61</sup>. Con la *configuración* “se abre el reino del «como si»”<sup>62</sup>, el reino de la ficción; es la construcción de la trama propiamente dicha. La *refiguración* “marca la intersección del mundo del texto y del mundo del oyente o del lector: intersección, pues, del mundo configurado por el poema y del mundo en el que la acción

---

<sup>59</sup> Ricoeur, Paul, *Tiempo y narración* (Buenos Aires: Siglo XXI, 1995).

<sup>60</sup> Ibid., 115.

<sup>61</sup> Ibid., 116.

<sup>62</sup> Ibid., 130.

efectiva se despliega y despliega su temporalidad específica<sup>63</sup>”. Ricoeur denomina así la fase de creación, la del relato terminado y la de consumo por parte del lector o espectador.

Nos centraremos en los dos primeros tiempos, el *prefigurado* y el *configurado*, también llamado a veces *figurado*. Dado que el objeto de estudio trata el proceso de adaptación, la muestra para el tiempo *prefigurado* la forman las entrevistas de nuestro trabajo de campo y los estudios publicados sobre el proceso técnico y creativo de la animación. El tiempo *configurado* son las propias obras, gráficas y audiovisuales. Estos dos formatos producen fuertes relaciones en el tiempo *refigurado*, dado que una misma historia (entendida como una serie de acontecimientos protagonizados por unos determinados personajes en un determinado contexto) pasa a través de varios autores. Un mismo lector y espectador puede replantearse la narración en varios momentos, a través de distintos medios y de diferentes maneras. Estos dos tiempos (*prefigurado* y *configurado*) corresponden al proceso de adaptación y las relaciones entre los dos tipos de textos (*manga* y *anime*), que pretendemos estudiar en este análisis.

Nuestra metodología se basa en análisis formal comparativo, que definimos según la aportación de Begoña Gutiérrez:

El análisis formal hunde sus raíces en la disciplina estética. Los elementos morfológicos son el material de construcción de cada documento audiovisual, que posee una naturaleza espacial. En ellos se deben distinguir los elementos básicos, que son aquellos sin los cuales un género narrativo no podría existir; y el resto que serán los elementos secundarios. El proceso sería:

- Un minucioso examen de cada fenómeno por separado.
- La oposición de los fenómenos entre sí: su interacción y comparación.
- Establecer las conclusiones generales deducibles de las dos etapas anteriores, pudiendo así comprender la globalidad del documento audiovisual<sup>64</sup>.

En el apartado de la metodología hemos señalado qué apartados vamos a analizar del *manga* y *anime* de acuerdo a esta estructura. Además de los señalados, hay otros aspectos significativos, como la fisonomía de los personajes, su gestualidad, o la propia historia. Dado

---

<sup>63</sup> Ibid., 140.

<sup>64</sup> Gutiérrez San Miguel, Begoña, *Teoría de la narración audiovisual* (Madrid: Cátedra, 2006), 132.



que hemos optado por los fragmentos acordes a la “adaptación por celebración”, estos suelen ser muy similares en *manga* o *anime*, o si hay diferencias no suponen un aporte sustancial a nuestros objetivos, con lo que no incluiremos estas características en nuestro análisis comparativo.

Otro parámetro reseñable es el color. Los *manga* se publican en Japón casi exclusivamente en blanco y negro (todas las obras de nuestra muestra tienen ese rasgo en común<sup>65</sup>). Al ser este aspecto exclusivo del *anime* no podemos hacer un análisis comparativo con el cómic original, pero sí señalaremos las funciones narrativas que la animación emplea del mismo, ya que en algunos casos se utiliza para producir efectos similares a los que se pueden apreciar en el *manga*. Las páginas a color seleccionadas en este estudio pertenecen a las ediciones *tankoubon*. Algunas de ellas recurren, como en *Rurouni Kenshin* introducen únicamente un color. Dado su carácter esporádico y excepcional las tendremos en cuenta como elemento comparativo.

Un aspecto elemental, pero que debemos reseñar, es que los *manga* que analizamos y el formato de este estudio comparten la limitación expresiva del papel y la tinta. A la hora de analizar y comparar el cómic podemos observar perfectamente todos sus elementos. Dado que mostrar sucesivamente todos los fotogramas que componen un plano no es práctico ni produce la sensación de movimiento del *anime*, seleccionaremos el más fotograma o fotogramas más representativos de cada plano y describiremos, con las limitaciones que implica, los elementos relativos al aspecto que estemos analizando en ese momento.

Dedicaremos un capítulo al análisis lógico-histórico del *manga* y *anime*, relacionando algunas etapas de la pintura japonesa con la situación actual. Este estudio cronológico es una muestra de los puntos en común entre ambos. El *manga*, una obra finalizada e independiente, se convierte a ojos del *anime* en la base para una nueva historia. A lo largo de la historia de arte son numerosas las obras, tanto en Asia como en Europa, que han representado escenas basadas en textos previos. En este apartado destacaremos aquellos trabajos pictóricos cuyas características se asemejen a la secuencialidad del cómic o la animación, o que posean unos rasgos formales similares a los que podemos encontrar en el *manga* y *anime* contemporáneos.

---

<sup>65</sup> Las ediciones *tankoubon* suelen incluir algunas páginas a color, ausentes en la edición de las revistas, para servir como reclamo hacia los lectores.

Al igual que las novelas o relatos históricos que se representaban en rollos y pergaminos, el *manga* supone para el equipo de animación un detallado guión, pues toda la información que un texto cinematográfico necesita ya está descrita (personajes, escenarios, *atrezzo*, dirección artística, etc.) con mucha más precisión y detalle que un guión cinematográfico convencional. Toda la información es visual, las onomatopeyas representan sonidos y el diálogo está presentado en los globos, además de describir detalladamente las acciones y movimientos (con las limitaciones de un medio gráfico). “No hay iteraciones sobre emociones no descriptibles mediante una acción<sup>66</sup>” de modo que el *mangaka* (el autor del *manga*, normalmente dibujante y guionista), inintencionadamente, o con vistas a una adaptación que dotaría de más notoriedad a su obra, otorga al estudio de animación todas las indicaciones que necesita para traducir el cómic a imagen en movimiento. La importancia del contexto es tal que un mismo significante puede variar completamente su significado mediante acotaciones o a través del subtexto. El *manga* ofrece desarrollado ese subtexto, pero no mediante palabras, sino a través de la gestualidad, cinetismo o morfología del globo.

El cuarto capítulo comprende el análisis comparativo en el que estudiaremos la relación propiamente dicha entre el lenguaje del *manga* y el *anime*. Hemos seleccionado, de acuerdo a los modelos de análisis formal planteados por los autores de nuestra bibliografía, los aspectos más destacados del discurso del *manga* que afecten a la enunciación del *anime*.

El primer apartado estudia la construcción visual del espacio. Emplearemos la división general que Jacques Aumont establece para su configuración en las imágenes bidimensionales: la perspectiva, profundidad de campo, encuadre, punto de vista, marco, campo y fuera de campo. Cuando así lo requiera complementaremos cada apartado con las teorías y reflexiones de otros autores, como Justo Villafañe, Norberto Mínguez y Santos Zunzunegui.

En el segundo apartado estudiamos la temporalidad, principalmente desde la concepción de Gérard Genette del orden, duración y frecuencia del relato, en la que incluimos el punto de vista sobre estos fenómenos de David Bordwell, Kristin Thompson y Robin E. Brenner. Ya que hemos analizado por separado espacio y tiempo, dedicaremos un apartado a la particular unión de ambos conceptos, que Míjail Bajtín denomina *cronotopo*.

---

<sup>66</sup> Díez Puertas, Emeterio, op. cit., 307.

Dada la evidente diferencia que presentan *manga* y *anime* en la representación del movimiento, estudiaremos su respectiva plasmación en dos apartados. En el referente al *manga* emplearemos las tipologías del movimiento en el cómic desarrolladas por Rodríguez Diéguez, Román Gubern y Luis Gasca. Para la animación nos centraremos en la diferencia entre la animación completa y limitada, que es la que caracteriza al *anime*, según los planteamientos de Thomas Lamarre.

Espacio, tiempo y movimiento logran su pleno desarrollo, particularmente en el *manga*, a través del montaje y la cohesión narrativa. Para su análisis comenzaremos con la aplicación de los distintos tipos de articulación espacio-temporal descritos por Noël Burch, para pasar al análisis concreto de los tipos de transición del cómic de Scott McCloud. A partir de ellos elaboraremos un análisis cuantitativo de la clase de transición de una muestra concreta de las obras gráficas de nuestro *corpus*. Para las características concretas del montaje del *anime* recurriremos a sus funciones sintácticas y semánticas, enunciadas por Aumont, Marie, Bergala y Vernet.

En el narrador y la perspectiva narrativa retomaremos a Gérard Genette y su idea de focalización y aspectos fundamentales de la instancia narrativa. Incluiremos además la propuesta de André Gaudreault y François Jost sobre la ocularización, auricularización y focalización cinematográfica. Para complementar esta serie de teorías emplearemos los análisis Emeterio Díez Puertas y Miguel Ángel Muro Munilla.

Finalmente dedicaremos un apartado al análisis de la verbalidad en el *manga* y su representación en el *anime*. Para analizar la morfología de los globos de texto y algunas características generales de los textos emplearemos las tipologías de Gubern y Gasca. En las metáforas visualizadas y onomatopeyas estudiaremos las particularidades del idioma japonés para realizar una análisis propio de la relación que desarrolla la textualidad (a nivel de signifiante y significado) de las onomatopeyas, mimesis y metáforas visualizadas en el *manga* y el *anime*. Para ello nos basaremos en estudios de autores japoneses en los que se enuncian las características de estos elementos.

Finalmente expondremos las conclusiones obtenidas de los distintos apartados de este análisis comparativo. Nuestra forma de exposición responde así a la progresiva presentación de los componentes del discurso del cómic y la animación para poder relacionarlos adecuadamente. La variedad de autores y teorías utilizados en el análisis refleja la amplitud que este estudio propone abarcar. En cada apartado buscamos, desde la perspectiva del análisis formal, la base metodológica más adecuada para que los resultados se adecuen al estudio de la relación que tratamos de examinar.

## 2. INTRODUCCIÓN: LÍMITES Y CONSIDERACIONES

Según Linda Hutcheon la adaptación al relato audiovisual puede ser definida desde tres niveles<sup>67</sup>:

- Como un proceso de *transcodificación*, en el que los códigos expresivos de la obra previa se transforman.
- *Creación*, a partir de la reinterpretación y recreación de la obra precedente.
- La *recepción*, en la que la experiencia y conocimiento del espectador (de la obra previa y de la forma que adopte la obra audiovisual) influyen en su percepción final.

Si bien los dos primeros niveles son los que nos interesan para nuestro estudio, dada la naturaleza visual de *manga* y *anime*, tendremos en cuenta cómo se construyen los códigos originales, ya que en ocasiones determinará profundamente el proceso de *transcodificación* y *reinterpretación*.

El término japonés anime (アニメ) delata su origen. A las investigaciones de Horno<sup>68</sup> y Berndt<sup>69</sup> añadiremos algunos factores relacionados con los tipos de grafía del idioma japonés:

- *Kanji* (漢字): ideogramas heredados del idioma chino que han sufrido, por un lado, transformaciones fonéticas para adaptarse al idioma japonés (*kun'yomi*) y, por otro, aún mantienen sus lectura china original (*on'yomi*). De esta manera los ideogramas tienen varias pronunciaciones dependiendo del contexto.
- *Hiragana* (ひらがな): silabario consolidado en el siglo XI que representa fonéticamente el idioma japonés de una forma más suave y estilizada que los *kanji* chinos.

---

<sup>67</sup> Hutcheon, Linda, *A Theory of Adaptation* (Londres: Routledge, 2006), 7-8.

<sup>68</sup> Horno López, Antonio, «Controversia sobre el origen del anime. Una nueva perspectiva sobre el primer dibujo animado japonés», *Con A de animación*, n. 2, (2012), 106-118. Acceso el 8 de enero de 2015. <http://ojs.upv.es/index.php/CAA/article/view/1055>.

<sup>69</sup> Berndt, Jaqueline, «Traditions in Contemporary Manga», *Sings: Studies in Graphic Narratives*. Acceso el 12 de mayo de 2015. [https://www.academia.edu/2088614/Traditions\\_of\\_Contemporary\\_Manga\\_1\\_Relating\\_Comics\\_to\\_Premodern\\_Art](https://www.academia.edu/2088614/Traditions_of_Contemporary_Manga_1_Relating_Comics_to_Premodern_Art).

- *Katakana* (カタカナ): al igual que el *hiragana*, es un silabario procedente de la simplificación de los *kanji* durante el s. IX. En la actualidad se usa para transliterar términos extranjeros, onomatopeyas y mimesis. Una característica de los extranjerismos en japonés se representa el sonido de la palabra en su idioma original.

- *Romaji*: así se denomina en Japón al alfabeto latino, empleado para facilitar la comprensión de los extranjeros que visitan el país o mantener las palabras foráneas con su grafía original. *Katakana* e *hiragana* son silabarios (salvo por la letra *n*, o la duplicación de alguna constante) por lo que carecen de consonantes independientes.

El idioma japonés permite así representar un mismo significado mediante varios significantes, que implican una determinada intención. El término *manga*<sup>70</sup> (漫画) suele representarse mediante *kanji*, mientras que para *anime* (アニメ) se emplea el silabario *katakana*<sup>71</sup>. Un posible origen de esta palabra es el vocablo francés *animé*. El otro es la contracción de *animeshon* (アニメーション), procedente del inglés *animation*. El *manga* tiene, al menos lingüísticamente, un origen propiamente nipón. En Japón *anime* hace referencia a cualquier tipo de obra audiovisual animada, mientras que en el resto del mundo se entiende por *anime*, únicamente, animación japonesa.

Debido a esta variedad de grafías recurriremos a la edición original japonesa de los títulos *manga* de la muestra, ya que cualquier edición traducida varía la rotulación e incluso las onomatopeyas y mimesis, que son elementos integrados en el dibujo. En los últimos años los editores decidieron conservar las onomatopeyas, traduciéndolas mediante nota a pie de pagina. Sin embargo muchas obras ya publicadas no fueron editadas en base a este criterio. En algunos casos incluso se colorearon obras completas para hacerlas más atractivas al público occidental, acostumbrado a los cómics a color<sup>72</sup>.

---

<sup>70</sup> En algunos estudios japoneses se le denomina 日本の漫画, que podríamos traducir como ‘cómic japonés’, para diferenciarlo del producido en otros países.

<sup>71</sup> En ocasiones *manga* también se escribe en ese mismo silabario, マンガ, con intenciones expresivas.

<sup>72</sup> El caso de *Akira* de Katsuhiro Otomo es el más notable, dado que incluso a día de hoy se pueden encontrar en las librerías dos ediciones: la original en blanco y negro y una coloreada. En esta última se pierden matices cinéticos, de profundidad, simbólicos y expresivos, dado que en numerosas viñetas todo el espacio es rellenado con colores sólidos, o con degradados de color, similares a los que se pueden encontrar en los cómics norteamericanos.

### 2.1. La industria del *manga* y el *anime*

El cómic y la animación japonesa son industrias culturales con un gran volumen de negocio: “Junto con la televisión, el video y los diferentes soportes de audio, el *manga* se ha convertido en uno de los más importantes medios de comunicación de masas en el Japón<sup>73</sup>”. A principios de los ochenta, al introducirse un sistema de producción mediante comités financieros, los beneficios totales de la industria relacionada con el *anime* se multiplicaron (fig. 2.1<sup>74</sup>). Su función era la de buscar financiación para las series y películas de formas no convencionales. La cadena de televisión o distribuidora son solo una parte del montante: empresas discográficas, licencias de *merchandising*, ventas internacionales, acuerdos televisivos y de distribución en DVD y *Blu-ray* son pactados antes de empezar la producción. En las figuras 2.2<sup>75</sup> y 2.3<sup>76</sup> se detallan los datos de ventas del *anime*. El vídeo doméstico y las cadenas de televisión acaparan el grueso de los beneficios.

El concepto de “industria cultural<sup>77</sup>” se refiere a la capacidad económica del sistema capitalista para producir bienes culturales serial y masivamente. Se describe la cultura de masas como una unidad de sistema, dando lugar a bienes culturales. Como consecuencia de esta industrialización e instrumentalización, la cultura adquiere una forma monolítica, degradada y repetitiva, al encontrarse al servicio del “capital invertido<sup>78</sup>”. *Manga* y *anime* son medios desarrollados en un entorno capitalista que facilita su producción, distribución y consumo, y cuya retroalimentación económica genera nuevos productos. Un *manga* de éxito suele ser objeto de adaptación, ya que el alto costo de producir una serie o largometraje puede asumirse basándose en que las ventas actuales actúen como garantía de la inversión.

---

<sup>73</sup> Berndt, Jaqueline, *El fenómeno manga* (Barcelona: Martínez Roca, 1995), 28.

<sup>74</sup> METI Ministry of Economy, Trade and Industry, *Anime market development as a consequence of the Committee Production based systems. Neo anime, Survey research about the business model of the industry* (2008). [http://www.meti.go.jp/policy/mono\\_info\\_service/contents/downloadfiles/anime.pdf](http://www.meti.go.jp/policy/mono_info_service/contents/downloadfiles/anime.pdf). En Hernández Pérez, Manuel, op. cit., 55.

<sup>75</sup> Ibid., 410.

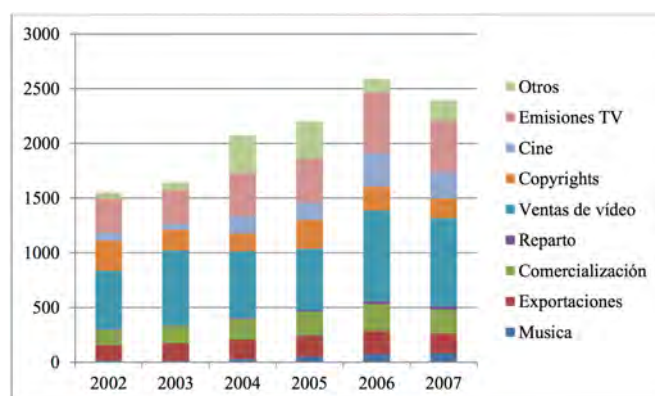
<sup>76</sup> Ibid., 125.

<sup>77</sup> Horkheimer, Max y Theodor Adorno, *Dialéctica del iluminismo* (Buenos Aires: Sudamericana, 1988).

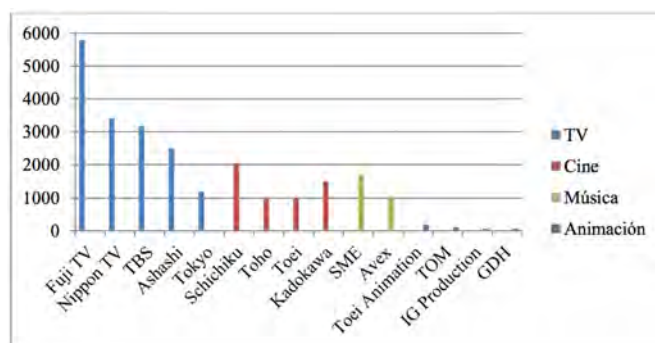
<sup>78</sup> Ibid., 151.



(Fig. 2.1) Desarrollo del mercado del anime como consecuencia de los Comités de Producción.



(Fig. 2.2) Ventas en el campo de las compañías productoras de animación en el mercado nacional japonés (expresado en miles de millones de yen) durante el período 2002-2007.



(Fig. 2.3) Principales agentes del *anime* hasta 2008: cadenas de televisión, productoras y distribuidoras cinematográficas, discográficas y estudios de animación.  
Facturación en miles de millones de yen.



La relación de un mismo contenido adaptado a diversos formatos ha sido descrita de varias formas. Se la puede denominar sinergia<sup>79</sup>, o flujo de contenidos<sup>80</sup>. Pero la acepción que los autores otorgan a estos conceptos no discrimina la adaptación de formatos de la propia adaptación de contenidos. Es más adecuado usar el término *cross-media*<sup>81</sup>, o *transmedia storytelling*, que define una narrativa “sistemáticamente dispersada a través de múltiples medios, con el propósito de crear una única experiencia de entretenimiento<sup>82</sup>”. Genette emplea el término *intertextualidad*, desarrollando una tipología descriptiva del discurso.

Al igual que otros autores como Propp<sup>83</sup>, (que distingue entre la fábula y *sjhuzet*), Chatman<sup>84</sup> (historia y discurso), Genette asocia el significado a la “historia” (*histoire*) que equivaldría al contenido narrativo. Divide los componentes del discurso en “relato” (*recit*), que es el discurso narrativo o el texto propiamente dicho, y la “narración” (*narration*), que define el acto narrativo de enunciación y se refiere a las situaciones en las que el acto enunciativo tiene lugar. Chatman, además, define la narrativa como un acto de doble temporalidad<sup>85</sup>, distinguiendo los sucesos de la historia y su enunciación. Este dualismo, que propugna la teoría narrativa, entre forma y contenido, no presenta una frontera definida en ninguno de los dos medios, ya que la interdependencia entre ambos es lo que crea la obra.

La *intertextualidad* entre *manga* y *anime*, y las relaciones que se establece entre la narración del cómic y la animación, son los ejes alrededor de los cuales va a girar este estudio. Tanto *manga* como *anime* conjugan elementos orientales con temas, personajes y ambientaciones culturalmente ajenos. Estos rasgos “pueden resultar antitéticos, pero lo cierto

---

<sup>79</sup> Wasko, Janet, *Hollywood in the Information Age: Beyond the Silver Screen* (Austin: University of Texas Press, 1995), 249.

<sup>80</sup> Murray, Simone, «Brand Loyalties: Rethinking Content Within Global Corporate Media», *Media, Culture & Society*, vol. 27, nº 3, (2005), 419.

<sup>81</sup> Hernández Pérez, Manuel, op. cit., 125.

<sup>82</sup> Jenkins, Henry, *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide* (Nueva York: New York University Press, 2006), 20-21.

<sup>83</sup> Propp, Vladimir, *Morfología del cuento* (Madrid: Editorial Fundamentos, 1971).

<sup>84</sup> Chatman, Seymour, «What Novels Can Do That Films Can't (And Vice Versa)» *Critical Inquiry*, 7 (1), (1980), 121.

<sup>85</sup> Ibid., 122.

es que también podrían darse de forma simultánea<sup>86</sup>”. Hay tres aspectos que influyen en su configuración estética y narrativa<sup>87</sup>. Estos tres conceptos ayudan a situar tanto al *manga* como al *anime* en una situación de asimilación de elementos nacionales y extranjeros tanto a niveles de historia como de discurso:

- Internacionalización despotizada: apertura a influencias estéticas ajenas y búsqueda de nuevos lugares de consumo. En ocasiones las historias enmarcadas en contextos fantásticos parecen ser extrañas cualquier a referencias histórico-culturales<sup>88</sup>. Pero siempre se crea un punto de anclaje. Ya sea formal o temáticamente, cualquier texto lleva implícitas las claves para su decodificación, y para ello es necesaria cierta participación y conocimiento previo del destinatario.
- Internacionalización occidentalizada: este rasgo hace alusión al diseño de personajes, que presentan una fisonomía ajena a la japonesa<sup>89</sup> (personajes rubios, con ojos azules o narices alargadas). Osamu Tezuka se considera el creador de este mestizaje a través de las obras de Disney. Varias de las obras del *corpus* presentan características referentes a la mitología europea (“Saint Seiya”), la novela negra francesa (“Lupin III”), el thriller (“City Hunter”) o los relatos de caballerías (“Berserk”). El exotismo que presentan estos temas resulta en su hibridación con elementos nacionales. En otros casos la mirada hacia Europa se ha interpretado como un rechazo a lo norteamericano y a una visión violenta de la modernidad, especialmente entre la generación más veterana de creadores, que han experimentaron la II Guerra Mundial y el período de ocupación<sup>90</sup>.
- Internacionalización orientalizada desde lo japonés: según Iwabuchi<sup>91</sup> Tokio es el centro del flujo transnacional asiático, de modo que los japoneses proyectan mediante sus productos una determinada imagen de su cultura hacia el extranjero. El resultado es un país occidental desarrollado que no renuncia a su naturaleza asiática. Así la “tradicional

---

<sup>86</sup> Hernández Pérez, Manuel, op. cit., 45.

<sup>87</sup> Lu, Amy Shirong, “The Many Faces of Internationalization in Japanese Anime”, *Animation: an Interdisciplinary Journal*, 3(2), (2008), 183.

<sup>88</sup> Napier, Susan, op. cit., 128.

<sup>89</sup> Brenner, Robin E., op. cit., 42.

<sup>90</sup> Kelts, Ronald, op. cit., 51.

<sup>91</sup> Iwabuchi, Koichi, *Feeling Asian Modernities: Transnational Consumption of Japanese TV Dramas* (Hong Kong: Hong Kong University Press, 2004), 38.

dicotomía entre el Oeste y el Este entra en un nuevo modelo, en el que Japón funciona como nexo: Oeste-Japón-Este<sup>92</sup>”.

El enfoque de Bèla Balázs hacia la adaptación diferencia entre la materia (la historia o únicamente el argumento) y la forma artística del objeto (el modo de enfocar la materia una vez aplicada la perspectiva del artista). Al producirse la adaptación, no es la materia el elemento determinante, sino la forma artística del objeto. En función del destino (que en nuestro caso sería una serie de televisión o un largometraje) la obra adaptada se centrará en aquellos aspectos que considere más adecuados a su formato, estructura o interesantes para el público<sup>93</sup>. Balász denomina “cambios de interpretación<sup>94</sup>” a las aportaciones, desvíos y modificaciones que surgen durante el proceso de adaptación de la obra. Estos elementos afectan y alteran la influencia de la obra original como inicio de todo el proceso, más que en el acto en sí mismo de la transposición. George Bluestone recuerda la autonomía de la obra audiovisual, ya que se trata de una entidad artística diferente al material de origen (Bluestone lo aplica a la novela, pero es igualmente válido para el *manga*) que actúa como materia bruta, fuente de personajes y de los sucesos de la trama:

Un arte cuyos límites dependen de la imagen en movimiento, audiencia masiva, y la producción industrial está obligado a diferir de un arte cuyos límites dependen de la lengua, un público limitado y creación individual. En pocas palabras, la novela filmada, a pesar de ciertas semejanzas, se convertirá inevitablemente una entidad artística diferente de la novela en que se basa<sup>95</sup>.

Thomas Leitch reconoce que no existe un modelo único, normativo, en la adaptación<sup>96</sup>. Enumera diez formas, que no suelen presentarse aisladas, sino que pueden combinarse a lo largo de la obra, incluso en una misma escena. Para ello recurre al concepto de ajuste, relacionado con el punto de vista de Balász (la forma del destino es determinante para la visión del proceso de adaptación). Esta idea es la más habitual cuando el título fuente,

---

<sup>92</sup> Lu, Amy Shirong, op. cit., 182.

<sup>93</sup> Balász, Bèla, *El film. Evolución y esencia de un arte nuevo* (Barcelona: Gustavo Gili, 1978), 218-221.

<sup>94</sup> Ibid.

<sup>95</sup> Bluestone, George, *Novels into Films. The Metamorphosis of Cinema Into Fiction* (California: University of California Press, 1957), 134.

<sup>96</sup> Leitch, Thomas, op. cit., 126.

en nuestro caso el *manga*, goza de cierta notoriedad y existen expectativas de verlo reflejado en la adaptación, el *anime*. Los modelos de adaptación por ajuste son<sup>97</sup>:

- **Ajuste por compresión:** se elimina parte de la historia y algunos personajes, simplificando la trama para ajustarla a la duración del largometraje o la serie. “Akira” consta de seis voluminosos tomos. El propio autor dirigió y supervisó la adaptación al *anime* en 1988. El ajuste por compresión es notable, ya que toda la historia se concentra en apenas dos horas. Se mantienen los protagonistas y sus relaciones, pero se pierden prácticamente todos los arcos secundarios. Algo similar sucede con *Nausicaä, el valle del viento*. Miyazaki produjo el largometraje basado en su propio *manga* cuando la obra gráfica estaba mucho de estar terminada. La película cubre así parte de la publicación. Esto no sólo sucede en largometrajes. *Berserk* (tanto la serie de 1997 como los tres largometrajes de 2012) se centra en el arco denominado “la Edad de Oro”, dejando un final inconcluso, que remite directamente al *manga* para continuar la historia.
- **Ajuste por expansión:** en ocasiones se crean tramas de relleno o *fillers*, ausentes en el *manga*. En el caso de *Naruto* su función es la de “ajustar adecuadamente las agendas del *manga* y el *anime*”<sup>98</sup>. Un episodio *anime* puede abarcar varias entregas del *manga*, con lo que la historia en el medio audiovisual avanza rápidamente. Una vez alcanzada la última publicación se proceden a idear nuevos arcos que rellenen ese hueco. Mientras Masashi Kishimoto publicaba el *manga*, el estudio Pierrot creó cientos de capítulos para suplir esta diferencia.
- **Ajuste por corrección:** se trata de cambios en la historia que no se deben a la compresión ni la expansión. En nuestra entrevista con Toshiyuki Kubooka, director de *Berserk, la edad de oro*, pudimos saber que el autor del *manga*, Kentaro Miura, colaboró con Studio 4C para cambiar aspectos con los que no estaba satisfecho. Gracias a la repercusión que suelen tener los largometrajes, Miura esperaba que la visión de algunos acontecimientos cambiara a favor de la corrección efectuada en las películas.
- **Ajuste por actualización:** son muy poco frecuentes, ya que las adaptaciones entre el *manga* y *anime* suelen respetar sus elementos esenciales. Por lo general en el momento que el *manga* tiene éxito comienza el proceso de producción del *anime*. Un caso de

---

<sup>97</sup> Ibid., 93-96.

<sup>98</sup> Hernández Pérez, Manuel, op. cit., 155.

actualización es el largometraje *Evangelion 1.0: You Are (Not) Alone*, que representa los mismos hechos del *manga* y la serie realizada en 1995, empleando técnicas de color y modelado digitales. La segunda versión de “Fullmetal Alchemist”, *Brotherhood* (2009) es una adaptación por celebración respecto al *manga* pero a su vez una actualización de la serie realizada en 2003.

- **Ajuste por superposición:** según Leitch este ajuste apenas se produce, pero podemos encontrar numerosos casos en el *anime*. Los ejemplos más claros se encuentran en series de televisión que se quieren adaptar a un horario o público juvenil. Violencia explícita, sexo, alcohol o tabaco desaparecen o sufren una rebaja de tono. En los *manga* “City Hunter” o “Lupin III” los dos varones protagonistas flirtean continuamente con cualquier personaje femenino que aparezca. El estilo del artista *Monkey Punch*, en ocasiones caricaturesco y otras crudo respecto a estos temas, desaparece casi por completo en la serie *Lupin III*.

Además del ajuste, Leitch contempla otros modos de adaptación<sup>99</sup>:

- **Celebración:** desarrolla la máxima fidelidad posible entre el *manga* y el *anime*, tanto a nivel de historia como de discurso. Las expectativas de la audiencia que busca una versión animada de la historia gráfica suele ser la base de la adaptación por celebración. El *mangaka* en muchas ocasiones tiene un poder de decisión fundamental, con lo que su opinión puede resultar impositiva. Este tipo suele ser mucho más común en las series que en los largometrajes, dada la limitada duración de las películas (incluso si se trata de una trilogía, como el caso de *Berserk*, se oscila entre la celebración y la compresión).
- **Revisión:** similar a la actualización, se da en los *remake* de series previas que tienen un mismo *manga* en común. Bien sea por ofrecer un producto de calidad visual mejorada (color digital, efectos visuales, alta definición), por diferencias en la historia (como es el caso de *Fullmetal Alchemist*) o por el afán de desarrollar eventos paralelos a partir de un punto en común (largometrajes de *Evangelion*) se opta por iniciar de nuevo la saga. Las últimas versiones de *Dragon Ball* (2009), *Captain Tsubasa* (1994) o *Jojo's Bizarre Adventure* (2012) pueden considerarse revisiones.

---

<sup>99</sup> Leitch, Thomas, op. cit., 96-98.

- **Colonización:** se produce cuando elementos de culturas occidentales se entremezclan con otros japoneses, dando lugar a un tipo de historia aparentemente extranjera pero con numerosos elementos asiáticos. “Saint Seiya” se inspira en la mitología grecolatina para crear a los “Caballeros de Atenea”. Gran parte de la historia sucede en Grecia, sin embargo todos los protagonistas son japoneses y regresan a su país al inicio de la serie. “Berserk” basa sus escenarios, diseño, vestuario y útiles en la Europa de los siglos XVI y XVII, aunque sus personajes se rijan por códigos los morales del *bushido*<sup>100</sup>.

Leitch señala otros modos, como la **imitación neoclásica**, la **analogía**, el **metacomentario**, la **parodia**, **adaptación terciaria** y **alusión**, de escasa relevancia en nuestra muestra. Esta enumeración ejemplificada nos sirve para contextualizar cómo un *manga* puede ser adaptado de formas distintas, complementarias e incluso contradictorias (en el caso de *Akira* se dan ajustes por compresión para luego introducir ajustes por expansión). A nivel del contenido estos aspectos son fundamentales, con lo que afectan a la construcción del discurso. Algunas viñetas formalmente significativas pueden presentar variaciones debido al tipo de ajuste o adaptación, así como el grado de fidelidad narrativa.

En la práctica todas las obras adaptadas, en mayor o menor grado, presentan varios tipos. Algunas escenas pueden adaptarse mediante la celebración, aplicar la compresión en otras y expandir las que se considere convenientes para crear un *tempo* adecuado para el relato audiovisual.

Es importante aclarar estos conceptos, ya que en ellos se basa la selección de los fragmentos que analizaremos durante el estudio. Las tipologías de Leitch estudian los efectos que la adaptación tiene sobre la historia. En nuestro caso se aplica a las variaciones que presenta en el *anime* respecto al *manga* (menor número de acontecimientos en la compresión, mayor en la expansión, diferencias narrativas en la corrección, etc.).

Al centrarnos en los aspectos formales, en el discurso, nos interesan aquellos puntos de la historia donde se dé la adaptación por celebración y revisión. Estos fragmentos, al presentar los mismos acontecimientos en *manga* y *anime*, son los que nos permitirán ver las diferencias narrativas entre ambos. En ocasiones seleccionaremos escenas especialmente

---

<sup>100</sup> Literalmente “el camino del samurái”.

significativas en cuanto a determinados apartados, tanto de *manga* como de *anime*, que no tengan correspondencia a nivel de historia entre sí. Puede deberse al modo de ajuste (principalmente compresión o expansión), que sus características formales impidan la correcta adaptación del suceso tal y como se muestra en el *manga*, o que el lenguaje audiovisual permita transmitir la intención del cómic mediante elementos sintácticos propios.

Por lo tanto la norma de selección será la celebración. En aquellos casos donde se produzca una adaptación por revisión presentaremos ambas versiones. Esto sucederá en algunos fragmentos de *Fullmetal Alchemist*, *Evangelion* y *Berserk*, que son los títulos de nuestra muestra que presentan varias versiones basadas en el mismo *manga*. En aquellos casos donde una escena o secuencia no aparezca en el *manga* o *anime* estudiaremos a qué se debe esa diferencia, relacionando el tipo de ajuste con sus características formales.

Coma y Gubern, en su estudio sobre la adaptación de cómics al cine de imagen real, señalan tres dificultades principales en el proceso<sup>101</sup>: encontrar actores físicos similares a los personajes dibujados, dotar de movimiento a “personajes que siempre han permanecido inmóviles<sup>102</sup>” y crear sonidos a partir de las indicaciones gráficas. En el caso del *anime* la primera dificultad no existe, mientras que las otras dos permanecen. Movimiento y sonido tienen unos tipos de adaptación variables, en función del nivel de referencia al medio gráfico y la interpretación de las mimesis, similares a las onomatopeyas pero que no hacen referencia a ruidos, sino a emociones.

## 2.2. El estilo ortodoxo frente al experimental

Paul Wells<sup>103</sup> distingue dos tipos de animación, que pueden ser extendidos al cómic. Uno sigue el estilo heredado de Disney, que denomina **ortodoxo**. A su némesis ético y formal lo categoriza como **experimental** (fig. 2.4). Esta clasificación no es absoluta dado que muchas obras poseen características de ambas categorías, pero evidencia la pluralidad de formas narrativas del cómic y animación. La historia, según Wells, consiste en una secuencia

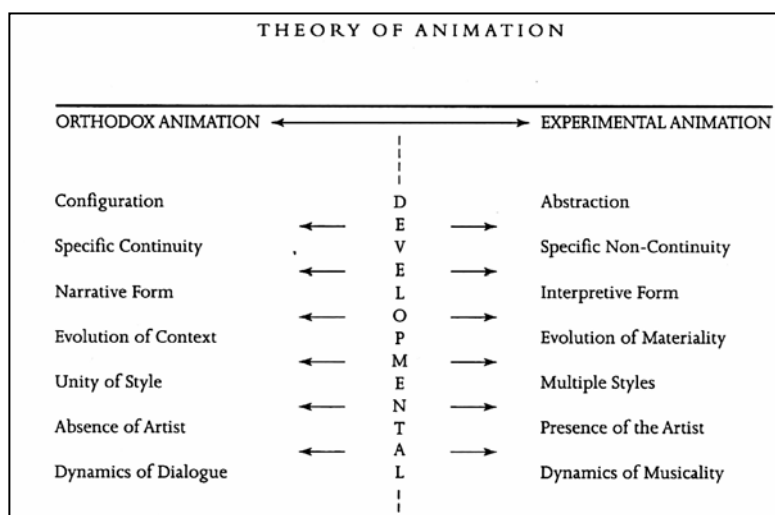
---

<sup>101</sup> Coma, Javier y Román Gubern, *Los cómics en Hollywood* (Barcelona: Plaza y Janés, 1998), 25.

<sup>102</sup> Ibid.

<sup>103</sup> Wells, Paul, *Understanding Animation* (Nueva York: Routledge, 1998), 35-36.

de acontecimientos que suceden a lo largo de un período de tiempo<sup>104</sup>. Esos acontecimientos pueden presentarse de múltiples formas para producir distintos significados o emociones, a través de las distintas características de la narración animada, como “metamorfosis, elaboración, relaciones asociativas, sonidos, símbolos y metáforas<sup>105</sup>”.



(Fig. 2.4)

La animación **ortodoxa** es a aquella cuyas características se presentan como convencionales y aptas para una difusión masiva. Mediante la representación de personajes, objetos y lugares fácilmente reconocibles, se identifica con la animación destinada a televisión y costosas producciones cinematográficas. Sus características son<sup>106</sup>:

- Configuración: figuras o personajes identificables como formas conocidas (personas, animes, máquinas o híbridos).
- Continuidad específica: continuidad narrativa lógica a través de personajes y contextos consistentes.
- Forma narrativa: una historia establecida por una continuidad específica y contexto sin apenas alteraciones.
- Evolución del contexto/ausencia del artista: el contenido se prioriza sobre la construcción. Suele tener más peso la narrativa, el carácter y el estilo, rara vez se privilegia la importancia de su creación y el creador.

<sup>104</sup> Ibid., 23-24.

<sup>105</sup> Ibid., 68.

<sup>106</sup> Ibid., 36-39.



- Unidad de Estilo: el modo de configuración mantiene una coherencia visual.
- Dinámica de diálogo: los personajes se definen por aspectos clave del diálogo.

Por otra parte la animación que Wells denomina **experimental** normalmente muestra representaciones y escenarios más simbólicos y arbitrarios, que a menudo han de ser interpretados por el espectador:<sup>107</sup>

- Abstracción: representación abstracta de formas que resisten la configuración ortodoxa.
- Discontinuidad específica: rechazo de la continuidad lógica y lineal, priorizando la continuidad ilógica, irracional, o múltiple.
- Forma interpretativa: se necesita que el espectador interprete la obra en sus propios términos, predeterminados por el artista.
- Evolución de la materialidad: el esfuerzo creativo se centra en la construcción de la obra y se evidencian los materiales empleados para la misma.
- Múltiples estilos: combinación y mezcla de diferentes modos de animación.
- La presencia de la artista: la expresión individual del artista se muestra a través de una llamada de atención sobre la relación entre el artista y la obra.
- Dinámica de musicalidad: fuerte relación entre la música y la animación.

Wells establece esta clasificación basándose en el cine de animación norteamericano y europeo. La categoría experimental parece encajar con el estilo de animación de Europa del Este, en especial el producido en países como Checoslovaquia, donde la reacción de los artistas contra el realismo derivó en una continua experimentación hacia este tipo de animación<sup>108</sup>. La influencia norteamericana<sup>109</sup> y su integración en las industrias culturales puede explicar por qué la mayoría de las producciones *manga* y *anime* encajan en el modelo ortodoxo. Sin embargo algunas oscilan notablemente hacia lo experimental. Las marcas autorales en el texto, las referencias al medio que las edita (ya sea la revista o la cadena de

---

<sup>107</sup> Ibid., 43-46.

<sup>108</sup> Hames, Peter, *The Cinema of Jan Švankmajer: Dark Alchemy* (Londres: Wallflower Press, 2008), 8.

<sup>109</sup> McCarthy, Helen, *500 Heroes & Villains* (Londres: Collins & Brown, 2006), 11.

televisión), la mezcla de estilos y grados de iconicidad de un mismo personaje, o la importancia que puede tener la banda sonora en una producción, hacen del *anime* un género híbrido, aunque su orientación comercial bascule hacia el estilo ortodoxo. *Tekkonkinkreet* es, de nuestra muestra, el *manga* que más características experimentales posee. La adaptación animada mantiene algunos de estos matices, tanto a nivel de historia como de discurso. Otros los transforma para aportar una sensación similar a la del *manga* a través de otras técnicas. Un caso interesante es la obra de Hideaki Onno, *Evangelion*, que evoluciona desde una narración ortodoxa con algunos matices experimentales, a una conclusión en los capítulos finales donde se abandona prácticamente todo lo ortodoxo para entregarse a una narrativa fuertemente experimental.

### 2.3. El entorno académico en Japón del *manga* y *anime*

Jaqueline Berndt es la subdirectora del Centro Internacional de investigación de *Manga*. Tras especializarse en Estudios Japoneses en el Departamento de Artes y Estética de la Universidad Humboldt de Berlín consiguió un doctorado en Estética en la misma universidad. Es además profesora del Departamento de *Manga* de la Universidad Seika de Kioto. Sus reflexiones son bastante esclarecedoras sobre la ausencia de estudios académicos en Japón sobre este tema. Parece ser que durante muchos años una serie de prejuicios han rodeado al *manga* y *anime*. El despegue económico de la década de los 80 del los convirtió en una poderosa industria. El ámbito académico, según cuenta Berndt, reaccionó con desconfianza para mantener su independencia:

Cuando vine por primera vez a Japón la idea de estudiar el *manga* no era muy bien recibida entre los académicos universitarios. Estaba incómoda en reuniones de académicos, y cuando presenté en japonés mi tesis doctoral tampoco provoqué mucha simpatía. Sin embargo la época en la que se consideraba el *manga* como un producto vulgar sin valor como objeto de estudio ya ha terminado<sup>110</sup>.

El valor que se otorga al *manga* aún no es el mismo que el que pueda tener el cine o la literatura. El debate se centra ahora en cómo se puede abordar este medio: “aunque los sociólogos lo consideran como simple material, tengo dudas sobre esa forma de tratarlo. Existe un límite para el mensaje social específico que se puede sacar del *manga*: es una obra

---

<sup>110</sup> Berndt, Jaqueline, «El papel del manga como cultura», *Nippon News*, 31 de mayor de 2012. Acceso del 12 de febrero de 2015. <http://www.nippon.com/es/views/b00802/>.

de ficción para entretenimiento<sup>111</sup>”. Las aproximaciones del ámbito académico aún son muy cautelosas en lo que se refiere a investigar el *manga* y *anime* desde todos sus ángulos.

La impresión de Berndt es que existen ciertos prejuicios hacia los investigadores del *manga* y el *anime* en el campo de Humanidades. El interés que suscitaron en Occidente hizo que el ministerio de Economía, Comercio e Industria (METI) desarrollara una estrategia comercial denominada “Cool Japan<sup>112</sup>”. Personajes como Doraemon y Hello Kitty se convirtieron en “embajadores” turísticos de cara al extranjero<sup>113</sup>, un claro símbolo del valor otorgado al fenómeno *manga* y *anime*. Existe así la creencia entre algunos círculos académicos japoneses que:

Se usa la investigación sobre *manga* para conseguir financiación. [...] Las investigaciones sobre *manga* son tachadas de irresponsables por parte de investigadores que tratan temas delicados para la sociedad japonesa, como las responsabilidades en la Guerra, o los problemas de los libros de texto; son quienes tienden a tomar una actitud más crítica sobre la sociedad japonesa<sup>114</sup>.

Estos sectores ven los estudios enfocados en el *manga* y el *anime* como una forma de agradar al gobierno en sus estrategias comerciales. Aunque la implicación de las instituciones de educación superior se ha incrementado, todos los centros de investigación o docencia sobre *manga* y *anime* son privados y se centran en la formación de profesionales para la industria, sobre todo dibujantes y animadores, con lo que el temario es eminentemente práctico y apenas hay lugar para estudios más reflexivos sobre el lenguaje y sus relaciones.

Como hemos señalado en el marco metodológico, trataremos de ampliar las investigaciones en este campo y aportar un enfoque académico al estudio del *manga* y el *anime*.

---

<sup>111</sup> Ibid.

<sup>112</sup> Frederik, Jim, «What’s Right With Japan?» *Time Asia*, vol. 162, nº 6, acceso del 25 de septiembre de 2014. [http://web.archive.org/web/20100403090055/http://www.time.com/time/asia/2003/cool\\_japan/story.html](http://web.archive.org/web/20100403090055/http://www.time.com/time/asia/2003/cool_japan/story.html).

<sup>113</sup> Hernández Pérez, Manuel, op. cit. 34.

<sup>114</sup> Berndt, Jaqueline, 2012.



### 3. EVOLUCIÓN PICTÓRICO-ICONOGRÁFICA DEL MANGA Y ANIME

La mayoría de estudios coinciden en que los creadores de cómic japonés han incorporado técnicas importadas de Occidente, “combinadas con una tradición propia artística y caricaturesca de cientos de años. Así han añadido importantes innovaciones propias para dar lugar a un nuevo género<sup>115</sup>”. La mayoría de publicaciones que tratan el *manga* desde una perspectiva cronológica señalan una serie de puntos comunes que pueden trazar una línea hasta la actualidad. Consideraremos esta tradición artística “determinante sin ser determinista<sup>116</sup>”. Los artistas no están abocados a reproducir su tradición cultural por el mero hecho de pertenecer a ella.

Parte de la riqueza y popularidad del cómic japonés tiene como punto de partida la inherente naturaleza visual de la escritura de su idioma. Los ideogramas abstraen sus referentes en forma de símbolo<sup>117</sup> (fig. 3.1), representando la realidad mediante pinceladas o trazos, de la misma forma que ocurre en el cómic. La escritura implica la creación de símbolos, y la lectura su decodificación, por lo que existe cierta predisposición a la

Origen de algunos caracteres		
Formas originales	Carácter moderno	Significado
	木	árbol
	林	bosque
	森	selva
	日	sol, día
	月	luna, mes
	明	brillante
	山	montaña
	鳥	pájaro
	島	isla

(Fig. 3.1)

simbolización de los cómics. Este tipo de escritura es similar a la jeroglífica. Los ideogramas asiáticos no se simplificaron en un alfabeto fónico, como con la escritura romana: “A diferencia de la escritura occidental, que expresa simplemente sonidos, la función de los ideogramas chinos es la de expresar a la vez sonido y significado<sup>118</sup>”. Su forma actual es bastante diferente a la primitiva original. Originalmente eran dibujos esquemáticos que representaban conceptos y fueron estilizándose progresivamente<sup>119</sup>.

<sup>115</sup> Gravett, Paul, op. cit., 22.

<sup>116</sup> Lamarre, Thomas, op. cit., 90.

<sup>117</sup> Bernabé, Marc, *Japonés en viñetas* (Barcelona: Norma Editorial, 2001), 34.

<sup>118</sup> Ibid., 34.

<sup>119</sup> En el apartado 4.6.3 analizaremos este concepto con más profundidad.

Estos ejemplos (fig. 3.1) son bastante sencillos. Existen muchos otros *kanji* cuyo origen es más complejo y representan conceptos que se transmitían por medio de la escritura. En estos casos el significante y el significado guardaban una estrecha pero esquemática relación, del mismo modo que las caricaturas y personajes del cómic pueden variar su grado de iconicidad sin dificultar su identificación. McCloud (fig. 3.2) presenta en una de sus viñetas<sup>120</sup> un ejemplo de los distintos grados de iconicidad que puede presentar un retrato.



(Fig. 3.2)

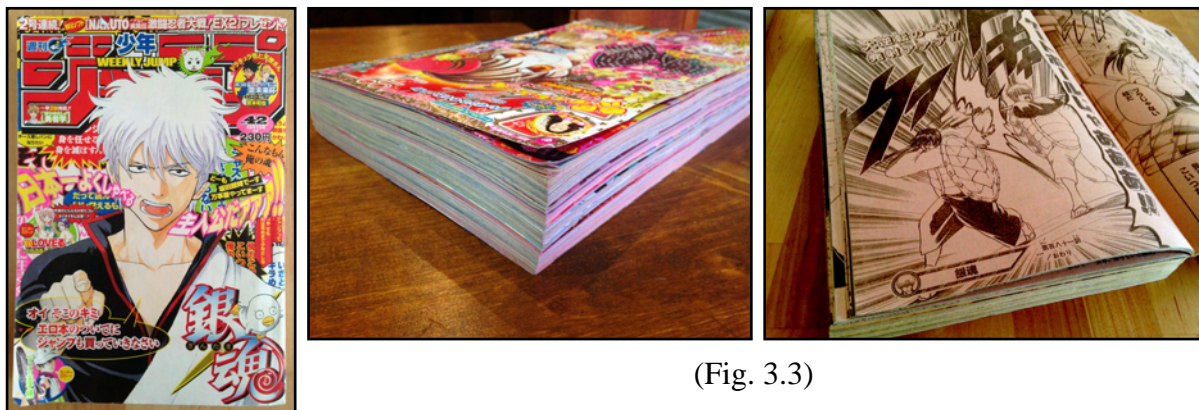
Hay un aspecto que se suele omitir en las cronologías del *manga*. A pesar de que la influencia occidental en Japón tras la Segunda Guerra Mundial fue decisiva para la configuración del medio, el *manga* tiene una característica bastante peculiar: en Japón la gran mayoría de las publicaciones son en blanco y negro. Tanto en Estados Unidos como en Europa la mayoría de cómics son a color. Las revistas en las que originalmente se editan emplean páginas de distintos colores para que el lector pueda pasar de un título a otro a simple golpe de vista, pero todas están impresas en tinta negra. Si se quiere promocionar un determinado *manga* se presentan alguno de sus personajes en la portada de la revista (fig. 3.3). Dado que la portada se imprime a color, el autor decide el entintado de los personajes. No forma parte de la obra, sino que es una imagen representativa publicitaria.

Los colores en este caso se emplean para identificar a los personajes. Esto ayuda a la adaptación *anime*. Como indica el director de *Gintama*, Yoichi Fujita, “tenemos referencia desde las páginas coloridas del original. Y luego tomaremos varias decisiones cuando los trasladamos al *anime*. Cuando tenemos un nuevo personaje intentaremos que no coincidan los colores principales<sup>121</sup>”. Del mismo modo que la fisonomía, vestimenta o actitud representan

<sup>120</sup> McCloud, Scott, 1995, 30.

<sup>121</sup> Yoichi Fujita, entrevista en el estudio Sunrise, 18 de septiembre de 2014.

al personaje, también lo hace el color. Cuando una publicación de una revista tiene éxito la editorial decide publicarla individualmente en tomos. Eso implica un formato de menor tamaño pero mucha mejor calidad en la impresión y el papel. En ocasiones las primeras páginas del tomo son entintadas a color como reclamo.



(Fig. 3.3)

### 3.1. La pintura en los períodos Nara, Heian y Kamakura (794-1333)

El dominio de la monocromía puede remontarse a la era Heian (s. VIII a XII). Monjes budistas llegados de China, o monjes japoneses que estudiaron tanto la caligrafía como la pintura allí, quienes trajeron la escritura integrada, y la pintura monocroma a Japón. En un principio sufrió un fuerte rechazo, a pesar de la popularidad de la que gozaban las enseñanzas de los monjes<sup>122</sup>. La tradición artística asiática integra texto e imagen desde hace siglos. El repertorio artístico de la China *Yuan* consistía generalmente en sencillas representaciones en tinta negra de figuras humanas, florales o paisajes que evocaban motivos populares en unos pocos trazos. A pesar de que los artistas no podían transformar las obras a voluntad, dado el carácter religioso de las mismas, poco a poco la reorganización de elementos chinos en japoneses se hizo inevitable. Del mismo modo los *kanji* fueron transformados en las formas de escritura que hemos nombrado anteriormente, *katakana* e *hiragana*<sup>123</sup>. Uno de los rasgos del arte japonés más característicos es la asimilación de técnicas extranjeras, seguida de su perfeccionamiento y adecuación al gusto y necesidades locales<sup>124</sup>.

<sup>122</sup> Stanley-Baker, Joan, *Japanese Art* (London: Thames and Hudson Ltd., 1984), 116.

<sup>123</sup> Ibid., 98-99.

<sup>124</sup> *Kaizen* significa literalmente “cambio hacia algo mejor”, y es una de las ideas principales del arte y la industria japonesa, tomar un elemento y perfeccionarlo a través de un proceso cíclico de planificación, ejecución, comprobación y modificación. Algunos artistas, como Hokusai o Hiroshige, realizaban numerosas versiones de sus obras siguiendo la idea de *kaizen* y tratando de mejorarla con cada nueva versión.





(Fig. 3.4)

El monje y artista Toba Soujou (1053-1140) caricaturizó sutilmente el mundo monacal en los llamados *Chouju Giga* (fig. 3.4), caracterizando a monjes como conejos, monos, zorros y ranas<sup>125</sup>. Los ojos del lector podían recorrer todo el paisaje narrativo, desplazándose de derecha a izquierda (el orden primario de lectura japonesa) a medida que se desplegaban los rollos. Las partes en las que se dividía una de estas secciones pintadas en una pantalla de papel podrían equivaler a las viñetas que enmarcan las historias del *manga*. En las llamadas “pinturas blancas”, conocidas como *hakuga*, *shira-e*, o *kaku-byou*, el rollo estaba pintado en blanco y negro, como los *Chouju Giga*.

Sin embargo el arte no era algo accesible. En China la pintura era objeto de disfrute de la clase noble y eclesiástica, como una actividad recreativa y cultural. Originalmente dichas pinturas incorporaban poemas escritos en una cuidada caligrafía y las obras se destinaban a la contemplación por parte de pequeños grupos de élites culturales. Japón carecía de una clase burocrático-escolástica, con lo que estas obras acabaron en manos de miembros críticos de la clase samurái, monjes, médicos, mercaderes o pintores profesionales.



(Fig. 3.5)

Los rollos narrativos ilustrados fueron popularizándose en la era Kamakura (fig. 3.5). Se empleaban para difundir el budismo a través de ilustraciones que describían sus historias:

<sup>125</sup> Michener, James A., *Estampes japonaises* (Fribourg: Office de Livre, 1961), 28.



Como si fuera una película, los rollos representan la acción en una secuencia, en fotogramas sucesivos. El ritmo al que la historia capta la atención del lector está intencionalmente dirigido. Cada rollo tiene su propio *tempo*, más lento o acelerado, que atrae al espectador mediante la condición de la velocidad a la que desenrolle la obra<sup>126</sup>.

En el rollo que ilustra *Genji Monogatari* (la novela más antigua escrita en japonés y la primera que presenta la escritura *hiragana*) las secciones pictóricas son independientes, entrelazadas mediante una historia escrita dotada de continuidad. Este estilo *onna-e* (literalmente “pintura de mujeres”) “va deteniendo la mirada del espectador sobre cada fotograma para permitirle saborear los detalles y su significado, mientras que los *otoko-e*<sup>127</sup> consisten en numerosos rollos, más explícitos, con escenas de acción continuas sin interrupción textual<sup>128</sup>”.



(Fig. 3.6)

Otro importante conjunto de rollos son los *Hiji monogatari* (fig. 3.6). Los rollos se basan en una novela homónima escrita en 1220. Con el creciente interés en el arte de la guerra, la detallada representación de cada fase del combate se convirtió en algo fundamental en el estilo de los rollos ilustrados. Se representaban escenas sucesivas donde incluso el paisaje está dotado de dinamismo. Una representación cinematográfica de estos rollos narrados se puede ver en uno de los episodios de la película *Kwaidan* (Makoto Kobayashi, 1964). En ella un monje acude a templo obligado por los espíritus fallecidos en la batalla a narrarles la historia de la contienda. La cámara se desliza horizontalmente sobre los rollos acompañados por la narración del sacerdote. Únicamente al final de la historia se recurre a la dramatización de los acontecimientos.

---

<sup>126</sup> Ibid., 94.

<sup>127</sup> “Pintura de hombres”.

<sup>128</sup> Ibid., 94.



(Fig. 3.7)

Kyoko Wada<sup>129</sup> señala similitudes temáticas y estilísticas entre los esquemas pictóricos de una obra de esta época, *El descenso de Amida*, y una de las viñetas de “Akira”. Admite la existencia de una corriente que trata de ver el arte contemporáneo como un sistema referente a estructuras previas. Para ello recurre al concepto *mitate* (見立て, comparación, valoración), que se basa en el uso de analogías a obras pictóricas o literarias antiguas para ilustrar hechos o figuras contemporáneas. En Japón la condición de arte se suele aplicar a disciplinas u objetos que no suelen ser considerados artísticos (jardinería, útiles de artesanía, rocas, árboles, *manga* y *anime*). Además parte del hecho de que la cultura, religión y escritura japonesas son fruto de una mezcla sincrética pero ordenada, que ha mantenido una uniformidad a lo largo de los años, y pone como ejemplo dos obras escritas en el s. XI: “sin apenas esfuerzo cualquier japonés puede leer *El cantar de Genji* (*Genji Monogatari*), mientras que *Beowulf*, de la misma época, es indescifrable para la mayoría de angloparlantes<sup>130</sup>”.

Hemos visto así hasta ahora como la monocromía, la imagen secuencial (continua por medio de rollos o aislada mediante imágenes independientes), la convivencia de texto e imagen, el establecimiento de géneros pictórico-narrativos para hombres y mujeres (centrados, unos en temas bélicos e históricos, y otros en novelas románticas), la práctica de

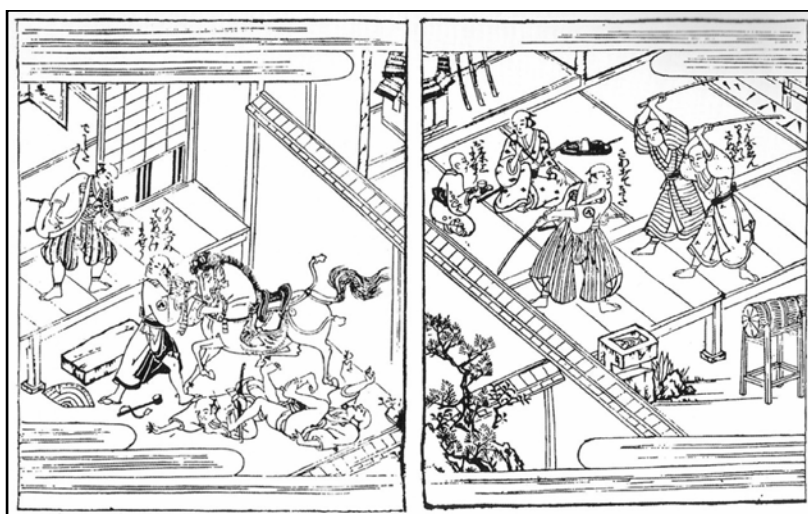
<sup>129</sup> Wada, Kyoko e Ivan Vartanian, *See/Saw: Connections Between Japanese Art Then and Now* (Tokio: Goliga Books, 2011), 33.

<sup>130</sup> Ibid., 16.

la caricatura y el realismo y la asimilación de técnicas y formatos extranjeros son rasgos que podemos encontrar muchos siglos antes del nacimiento del cómic japonés.

### 3.2. Formas artísticas de las eras Muromachi y Edo (1336-1868)

En la era Muromachi los aprendices japoneses de pintura china asumían desde el principio su derecho a adaptar temas y métodos a sus preferencias, desviándose continuamente de los cánones establecidos por los profesores del continente. En los primeros años de esta época los retratos se emplearon para marcar efemérides o acontecimientos solemnes. Los denominados “dibujos de primavera” o *shunga* representaban exóticas exageraciones que parecen ser recurrentes en el actual *manga* erótico<sup>131</sup>. Otro tipo de dibujos reflejaban mitos sobre demonios y apariciones monstruosas, los *yokai*, que presentan ciertos elementos estilísticos de interés: contornos nítidos, composiciones diagonales o el uso meticuloso de patrones delicados y repetitivos. Todo esto no dista mucho de el estilo de dibujo del *manga* actual, donde las líneas dinámicas y los textiles, entre otras texturas, se aplican en igual proporción que las tonalidades planas sin matizar.



(Fig. 3.8)

A mediados de la era Edo surgen una serie de formatos que integran texto e imagen, además de presentar una interesante plasmación del tiempo mediante acciones cohesionadas por diálogos. Los *kuzasoshi* o *kanazoshi* se servían de métodos de

impresión monocroma mediante planchas de madera<sup>132</sup>. El denominado *ukiyo-zoshi*, una derivación de estos formatos, consistía en novelas costumbristas que presentaban estos rasgos cercanos al *manga*. En estas dos páginas (fig. 3.8) tanto diálogo como imagen representan momentos consecutivos de una acción que el lector ha de ordenar. No se aprecian signos de

<sup>131</sup> Gravett, Paul, op. cit., 20

<sup>132</sup> Calza, Gian Carlo, *Ukiyo-e* (Londres: Phaidon Press Limited, 2007), 240.

movimiento, pero el texto describe una sucesión de acciones que no podrían ser simultáneas. Llama también la atención como ambas páginas representan un mismo espacio pero con escenas no relacionadas.

La forma pictórica que más se suele presentar como antecedente del *manga* es el *ukiyo-e*. Su función era lúdica o como elemento decorativo<sup>133</sup>. Entre los s. XVII y XIX este tipo de impresiones hechas en madera gozaron de gran popularidad. Yendo más allá de la mera xilografía monocromática se llegaron a producir cientos de copias hasta en 15 colores. Sus temas eran mundanos: las banalidades del ambiente cortesano, combates de sumo, teatro *kabuki*, *geisha* y *maiko*, el cambio de las estaciones, etc. En el periodo Edo la técnica de pintura occidental se adaptó al *ukiyo-e*, que se convirtió en la principal corriente pictórica de aquella época<sup>134</sup>. La impresión simultánea de imágenes y texto implicó un proceso más sencillo que en Occidente, al incluir las palabras en el mismo bloque de madera y no tener que recurrir al sistema de tipos móviles. El resultado fue que el texto pudo ser incorporado junto con las imágenes y se pudo concebir, imprimir y leer ambos elementos conjuntamente.

En este contexto surge por primera vez la palabra *manga*. Su creador podría haber sido el artista Katsushika Hokusai, famoso por su serie de dibujos *ukiyo-e*, que tanta influencia tendría en la pintura europea. También se señala, de la misma época, a la obra *Manga byakujo* de Aikawa Minwa<sup>135</sup>. Su significado hace referencia a bocetos más libres, de creación casi automática, poco consciente, en los que podía permitirse jugar con la exageración, la verdadera esencia de la caricatura. Hokusai nunca fue aficionado a la narrativa en sus cuadernos de bocetos, pero su repertorio de expresiones grotescas, cómicas y la desinhibición gráfica permanecen en el cómic japonés actual.

Estas tres obras (fig. 3.9) pertenecen a una de las versiones de *Las cincuenta y tres estaciones de Tokaido*<sup>136</sup> de Utagawa Hiroshige, donde texto e imagen se relacionan mediante la composición. Constan de tres partes diferenciadas: el título de la serie, sobre fondo negro

---

<sup>133</sup> Neuer, Roni, Herbert Liberton y Susugu Yoshida, *Ukiyo-e: 250 ans d'estampes japonaises* (París: Flammarion, 1985), 43.

<sup>134</sup> VV. AA., *History of artistic creation in Japan* (Tokyo: Global Gateways, vol. 14, 2009), 484.

<sup>135</sup> Kern, Adam L., *Manga from the floating world* (Cambridge: Harvard University Asia Center, 2006), 140.

<sup>136</sup> La más conocida consta únicamente de una serie de paisajes. Esta otra versión integra texto, escenarios y personajes.



en la parte superior derecha, una imagen que ilustra una historia del lugar al que hace referencia (algunas de las 53 ciudades que se encontraban en la vía Tokaido que unía Kioto con Edo) y un texto explicativo. Para dotar de mayor dinamismo al cuadro los elementos de la imagen sobrepasan su propio marco e invaden en el espacio que delimita cada parte, superponiéndose entre sí y creando varios planos de profundidad.



(Fig. 3.9)

Otros *ukiyo-e* (fig. 3.10) emplean una forma de representar los pensamientos similar a los *dream balloon* de los cómics. El texto que hay en la imagen describe una situación en la que una dama divaga acerca de su amado. Esta ensoñación se enmarca en una imagen de silueta redondeada, floral, y conectada con la figura mediante composición diagonal: “ese tipo de encapsulación se emplea para delimitar los sueños e imaginaciones de la historia. También indican que el contenido proviene de un supuesto fuera de campo de la viñeta, entendido mágicamente, como un más allá<sup>137</sup>”.

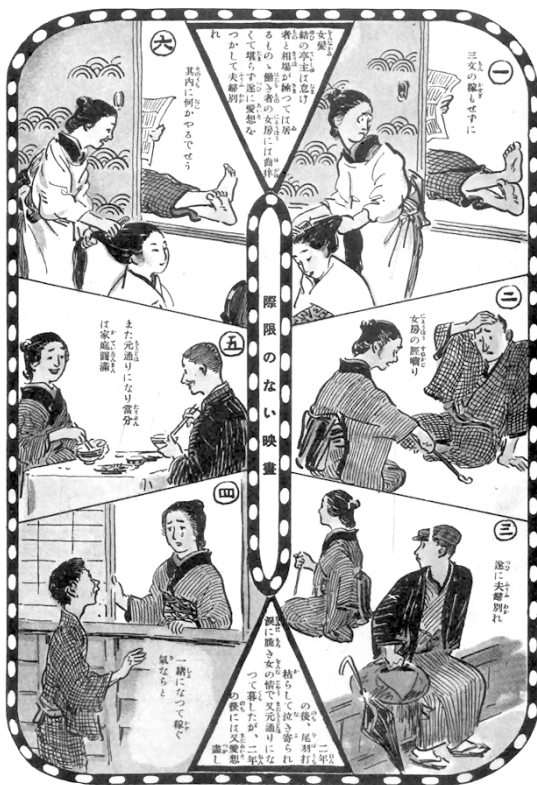


(Fig. 3.10)

<sup>137</sup> Kinsella, Sharon, *Adult manga* (Richmond : Curzon Press, 2000), 145.

### 3.3. Desarrollo pictórico en la era Meiji (1868-1912)

Durante el período Meiji, que supuso la modernización de Japón, se empezaron a adaptar las nuevas influencias importadas. Las viñetas de sátira política se adoptaron rápidamente. En 1862 Charles Wirgman comenzó a publicar una revista repleta de caricaturas llamada *The Japan Punch*. Sus ilustraciones al estilo occidental fueron interesando gradualmente a los creadores japoneses, que comenzaron a atreverse a arremeter desde ellas contra la corrupción de sus líderes, algo terminantemente prohibido durante el *shogunato*<sup>138</sup>. En 1890 el término algo irónico *ponchi-e*<sup>139</sup> ya había sido sustituido por la palabra *manga*, que abarcaba todo tipo de expresión artística relacionada con las caricaturas. Las tiras cómicas de temática política tuvieron buena acogida en Japón hasta 1945, que fueron en declive



(Fig. 3.11)

Rakuten Kitazawa es considerado el primer autor de *manga*. Fue el primer dibujante en utilizar la palabra *manga* en prensa en 1890. Su labor se publicaba en periódicos en forma de tiras cómicas o ilustraciones editoriales. Esta pieza de Kitazawa se titula *Saigen no nai eiga* (fig. 3.10). La referencia cinematográfica es explícita en el título y la imitación de las perforaciones de paso del fotograma en el lado interno y externo. Podemos ver algunas señas arcaicas del *manga*, como indicaciones numéricas para guiar la lectura. Se usa la vertical para integrar dos didascalias en la parte superior e inferior que comentan la obra.

<sup>138</sup> Sistema político de corte feudal anterior a la restauración imperial Meiji.

<sup>139</sup> “Dibujo Punch”, referido a la revista de Wirgman.

### 3.4. Influencias extranjeras en la primera mitad del s. XX.

Años después empezaron a aparecer los primeros seriales a través de nuevas revistas infantiles, como *Shonen Club* (1931). La creación del *manga* de esta época era casi escenográfica. Dibujaban a los personajes de forma íntegra, de pies a cabeza (excepcionalmente de cerca o desde puntos de vista menos convencionales), como si el lector estuviera observando a actores actuando en un escenario. La estética de sus páginas transmitía tranquilidad y claridad.

La progresiva popularización del cine tuvo su influencia sobre el *manga*, aunque de forma más lenta que en Occidente. Estas técnicas fueron tanteadas por los dibujantes occidentales a principios del s. XIX, mucho antes de que el cine desarrollara su narrativa (como los experimentos sobre el movimiento equino de Eadweard Muybridge). Para la década de 1930 el elevado realismo, los desplazamientos de los ángulos de cámara y las veloces transiciones entre las escenas, fueron recursos que se convirtieron en el lenguaje habitual de los cómics y películas norteamericanas, aunque dichas técnicas eran prácticamente desconocidas en Japón. Los japoneses tomaron las bases de cómic americano, sus sinergias entre ilustración, macroviñetas y bocadillos, y añadieron su tradición estética popular con doble función, estética y lúdica. Las “japonizaron” para convertirlas en un vehículo narrativo con características distintivas propias<sup>140</sup>.

Osamu Tezuka es el responsable de la explosión del *manga* en el Japón de la posguerra. Durante su carrera profesional, desde 1946 hasta 1989, el *manga* evolucionó desde una forma de entretenimiento infantil hasta una nueva vía narrativa para públicos de todas las edades. Una de sus motivaciones fue “dejar testimonio de la propaganda de la máquina de guerra de Japón y la muerte y destrucción causada por la II Guerra Mundial<sup>141</sup>”. Creía además que el *manga* y el *anime* debían ser considerados como formas válidas de cultura. Fue transformando la imagen del *manga* a partir de toda la gama de géneros y temas, sus matizadas caracterizaciones, diseños cinéticos y énfasis en la necesidad de historias de calidad. Aunque muy aficionado a los cómics norteamericanos y el teatro, la principal influencia de Tezuka vino del cine (las colecciones de Disney y los hermanos Fleischer o las

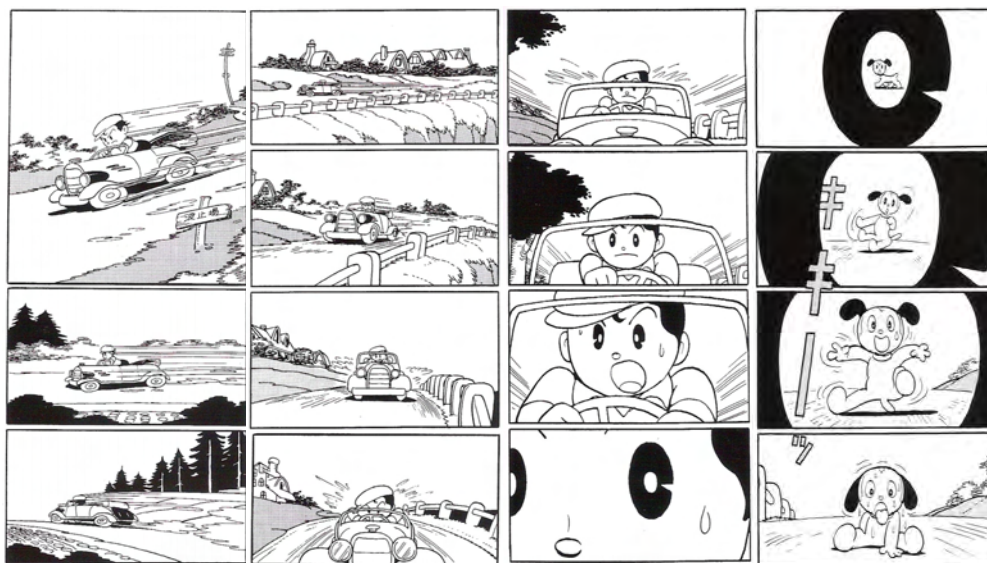
---

<sup>140</sup> VV. AA., *The manga age* (Tokio: Museum of Contemporary Art, 1998), 25.

<sup>141</sup> Gravett, Paul, op. cit., 24.



comedias de Charlie Chaplin). Así, empezó a pensar cómo podía dibujar cómics que hicieran reír y llorar, y conmovieran de la misma manera que conmovían las películas.



(Fig. 3.12)

Uno de sus primeros trabajos notables fue *La nueva isla del tesoro* (*Shin Takarajima*, 1948). En ella (fig. 3.12), de una viñeta a la siguiente, alteraba constantemente el punto de vista, imitando los desplazamientos de una cámara para generar la sensación de movimiento y articular la acción de los personajes a lo largo de toda la historia. Los trazos que transmiten el efecto de movimiento, las distorsiones del dibujo que crean sensación de velocidad, las onomatopeyas y el abanico de símbolos usados en los cómics contribuían a acrecentar la experiencia de disfrutar de una versión animada dentro de un *manga*. Incluso en sus obras más dramáticas, Tezuka solía introducir una pincelada humorística en la ficción o bien alguna exageración y referencias cómicas.

En estos años de postguerra el *manga* se comercializaba como entretenimiento destinado al público infantil. No existía un *manga* orientado a jóvenes o adultos. Surgió entonces el *kurai* o *manga* oscuro. Los nuevos creadores de este tipo de historias se fueron desencantado con el estilo marcado por Tezuka, repleto de personajes expresivos de grandes ojos. También incorporaron la influencia de otro tipo de cine, gracias al estilo de directores como Akira Kurosawa y Jasujirou Ozu, junto con el género negro norteamericano y el neorrealismo europeo. Así el mercado del *manga* masculino fue ocupando gradualmente un espacio mayor en los quioscos. Desde la década de los 40 se habían fundado las bases de la industria del *manga* y se reivindicaba como un medio de expresión para multitud de públicos.



### 3.5. Señas de identidad del *manga*

Una de las características del cómic japonés es que en el *manga* sus historias y personajes han sido propiedad de sus creadores, o compartidas con sus editores<sup>142</sup>. Estas obras se consideran *genan*<sup>143</sup>, “de autor”. Pueden organizarse frente a las obras *gensaku*, producidas por un grupo editorial. Son pocos los *mangaka* que consagran su trayectoria profesional a una única serie, por exitosa que sea. La mayoría opta por darle un final coherente y pasar a un nuevo proyecto. Cuando los creadores cesan su actividad o fallecen, sus cómics lo hacen con ellos<sup>144</sup>. El interés del *manga* estriba en la consecución de cuatro logros fundamentales<sup>145</sup>:

1. La superación del infantilismo en el cómic con la introducción de temas adultos.
2. La definición de un sistema de signos genuino y reconocible, que no remite a ningún realismo icónico.
3. La correlación entre palabra e imagen.
4. El arte de la pausa, un juego con el vacío característico del lenguaje del *manga*, y la representación simultánea de una misma acción desde varios puntos de vista.

El modo en que se estructura la página en el *manga* fluctúa enormemente, tanto por el variado tamaño de sus viñetas, como por el carácter innovador de su planificación, mediante el uso de diagonales, cuadros verticales y transiciones. La disposición del texto y su rotulación, o la separación de los ideogramas y caracteres, determinan la subjetividad del hablante (si está triste, nervioso, furioso, etc.). Habitualmente se emplea una tipografía neutra no caligráfica para el desarrollo de los diálogos.

El director y guionista cinematográfico Isao Takahata afirma que la característica definitoria del dibujo japonés radica en el trazo y el uso que los artistas hacen de él: “Los

---

<sup>142</sup> Algunos autores, como Schodt o Kawamata, consideran el *manga* como una obra colectiva más que fruto de un sólo *mangaka*, donde la colaboración entre autor, ayudantes y editor es la que define la obra final.

<sup>143</sup> Cavallaro, Dani, *Anime Intersections. Tradition and Innovation in Theme and Technique* (London: McFarland & Co, 2010), 6.

<sup>144</sup> Esto mismo también sucede en Europa, pues es difícil de imaginar a los personajes de Hergé, Goscinny, Moebius, Ibáñez o Vázquez Gallego en manos de otros autores que no fueran los originales.

<sup>145</sup> Santiago, José Andrés, op. cit., 139.

japoneses siempre han utilizado el trazo. [...] Parece natural que en un país como Japón, donde la tradición de la imagen compuesta de trazos está muy arraigada, se aprecien los dibujos animados de colores planos. No hay sombras en los dibujos japoneses<sup>146</sup>”. Esto afecta tanto a la construcción de los volúmenes en el *manga*, como a la forma de aportar profundidad de campo en el *anime*.

La cultura nipona tiende a emplear las líneas en su representación. Durante muchos siglos, la tradición visual occidental, arraigada en Europa, buscó el naturalismo formal a través del uso minucioso de la luz y la sombra, la consecución del volumen y del espacio tridimensional, en detrimento de la línea y de las superficies planas. En la mayoría de culturas orientales se tiende a representar la forma definiendo los contornos por medio del dominio de la línea. Esto constituye una de las características fundamentales del *manga* contemporáneo.

La gran variedad de formatos y estilos entrañan una tara para intentar definir el *manga* desde sus elementos formales y constitutivos, como la diversidad en el uso, número y colocación de las viñetas, el empleo masas, contornos y rellenos de las figuras o el diseño de los personajes. Todo ello dificulta una aproximación exclusivamente formal al amplio espectro del cómic japonés.

La única forma de uniformizar todas estas diferentes tipologías artísticas es reparar en los aspectos puramente pictóricos que comparten todas ellas: en otras palabras, la simplificación y el dinamismo de los trazos. Pero sin obviar las formas narrativas relativas a dibujos aislados o aquellas mezclas complejas de palabras y dibujos que son la clave del manga moderno<sup>147</sup>.

Estos son los rasgos comunes que aportan al *manga* esa identidad tan reconocible fuera de Japón. En este discurso, lo artificial, lo anti-realista y la manifestación estética de los conceptos de restricción y omisión establecen una conexión con la más profunda de las emociones: la empatía existente entre los seres humanos. Es el argumento de que “la profundidad del personaje es más importante que la profundidad espacial<sup>148</sup>”. Por esa razón en el *manga* se priman aspectos estructurales orientados a desarrollar la definición de los objetivos y motivaciones de los personajes.

---

<sup>146</sup> Koyama-Richard, Brigitte, op. cit., 233.

<sup>147</sup> Gravett, Paul, op. cit., 18.

<sup>148</sup> Santiago, José Andrés, op. cit., 156.

Además se puede señalar como un cliché característico del *manga* los diferentes *imagotipos*<sup>149</sup> que abundan en sus páginas y que contribuyen a manifestar estados de ánimo o reflejan situaciones estandarizadas. Estos pequeños símbolos son el equivalente icónico, respecto al conjunto de la imagen, de lo que serían las onomatopeyas dibujadas respecto al lenguaje escrito. La gota de sudor, que indicaría tensión o desconcierto, la vena hinchada en la frente, el colmillo visible entre los labios (ambos sintomáticos de la ira de los personajes) o el halo púrpura indicando frustración o tristeza son, entre otros muchos, signos reconocibles por el lector del *manga*. El origen de estos símbolos no se halla en un referente real directo, sino que se han transformado hasta definir un tipo de recursos propios del cómic japonés.

Otro elemento del arte japonés que aparece en el lenguaje del *manga* es lo que se denomina “arte de la pausa<sup>150</sup>”. Es un elemento fundamental del *tempo* de la obra y su ritmo narrativo. En el cómic occidental la continuidad entre las viñetas de una historia responde a “conexiones de acción a acción, de tema a tema y de escena a escena<sup>151</sup>”. Apenas utiliza otro tipo de nexos en los que el *manga* se prodiga, como las conexiones de momento a momento y de punto de vista a punto de vista<sup>152</sup>. Así, una acción que en un cómic americano o europeo fuese descrita con una o dos viñetas, podría ocupar varias páginas en el tebeo japonés. Este tipo de conexiones, junto con el complejo sistema de símbolos empleados habitualmente en el *manga*, forman parte de la claves comunicativas japonesas.

Las relaciones del cómic con el cine han sido abordadas (Luis Gasca enumera las analogías del cine y los cómics a lo largo de un detallado capítulo<sup>153</sup>). A menudo la concepción del *manga* está más próxima a los *storyboard* cinematográficos que a la estructura tradicional de las viñetas reticuladas. Los personajes y lugares parecen enfocados en todo momento por varias cámaras, combinando dibujos de gran formato con pequeñas viñetas que se centran en los detalles. La descripción exhaustiva del detalle, que podría

---

<sup>149</sup> Santiago, José Andrés, op. cit., 154.

<sup>150</sup> Santiago, José Andrés, op. cit., 63.

<sup>151</sup> Moliné, Alfons, *El gran libro de los manga* (Barcelona: Ediciones Glenat, 2002), 33.

<sup>152</sup> En el capítulo dedicado al montaje veremos detalladamente este tipo de transiciones.

<sup>153</sup> Gasca, Luis, *Tebeo y cultura de masas* (Madrid: Editorial Prensa Española, 1966).

invitar a pensar en una desaceleración del ritmo narrativo, genera una imagen de gran dinamismo:

El ojo se mueve en los cómics japoneses. Ésa es la diferencia fundamental entre éstos y los americanos. Los cómics japoneses tienden a que una viñeta interfiera con la viñeta siguiente formando una secuencia. Cuando Superman vuela en cielo, si es dibujado en una sola viñeta, resulta una imagen estática. En los cómics japoneses un personaje volará a lo largo de tres viñetas mientras enfocan su cabeza, cuerpo y pies<sup>154</sup>.

La fragmentación presente el *manga* es así un buen punto de partida para construir narraciones más dinámicas en las adaptaciones animadas. Pocos años antes de su muerte, en 1989, Osamu Tezuka hizo la siguiente observación: “Vivimos en una época en la que el cómic es como el aire<sup>155</sup>”. El dibujo y la narrativa *manga* es omnipresente en la sociedad japonesa, y cada vez más, se exporta a Occidente.

### 3.6. La animación en Japón

Los estudios sobre *anime* han rastreado varios orígenes para explicar su desarrollo y difusión. Por un lado encontramos el *kamishibai*, o teatro de papel, narración que puede recordar a los romanceros ciegos europeos<sup>156</sup>. Se trata de una serie de dibujos enmarcados en una estructura de madera. El narrador va deslizando las ilustraciones a medida que pone voz a los personajes y comenta las acciones (fig. 3.13). Dependiendo de las intenciones dramáticas podía variar la velocidad de deslizamiento. La primera serie de animación japonesa, *Astro boy* (*Tetsuwan Atomu*, Osamu Tezuka, 1963), fue llamada “un *kamishibai* eléctrico<sup>157</sup>”:

Tuvo un gran impacto en la animación limitada, lo que lleva a un énfasis en mover los dibujos y en emplear la voz en *off* y explicaciones. Si lo consideramos como el origen del deslizamiento de planos y el movimiento de los dibujos, esas técnicas están profundamente relacionadas con la tecnología de la imagen en movimiento, como las que se producen en la animación limitada, en la que la composición aplanada de capas de celuloide empuja la profundidad y el movimiento a la superficie de la imagen<sup>158</sup>.

---

<sup>154</sup> Miller, Frank, «Kazuo Koike y Goseki Kojima», *Comics Interview*, no. 148, (1995), 50, en Moliné, Alfons, op. cit., 33.

<sup>155</sup> Gravett, Paul, op. cit., 42.

<sup>156</sup> Nash, Eric P., *Manga Kamishibai, the art of Japanese paper theater* (Nueva York: Harry Abrams, 2009), 15.

<sup>157</sup> Akita, Takahiro, op. cit., 153.

<sup>158</sup> Lamarre, Thomas, op. cit., 193



(Fig. 3.13)

El *kamishibai*, al igual que el *manga* y el *anime*, presentaba una amplia variedad de géneros: desde cuentos tradicionales a historias de ciencia ficción (un personaje muy popular llamado *Ougon Bat* logrará incluso ser adaptado al *manga* y *anime*), pasando por uso propagandístico, críticas a las consecuencias de la guerra o incluso adaptaciones de personajes extranjeros como Batman. Cada lámina presenta una fase significativa de la acción en la que el narrador interpreta a los personajes y actúa como ente extradiegético.

Japón entra en contacto con el cine de animación gracias a las películas de John Randolph Bray, que llega a Tokio en 1910. Surgen así las primeras *sensa eiga* (películas dibujadas) o *doga* (imágenes en movimiento), términos que en los sesenta serían sustituidos por *anime*. El modo en que Japón adapta un estímulo externo a su propia cultura queda patente en la figura de Seitaro Kitayama, quien a partir de 1923 realiza sus primeros experimentos con tinta china<sup>159</sup>. Noburo Ofuji ideó un sistema que empleaba figuras de *chigoyami* (papel semitransparente típico de Japón) recortadas y colocadas en placas de cristal superpuestas, desde el fondo hacia adelante. Ofuji fue quizás el primer animador japonés que veía en el medio otras posibilidades, aparte del juego cómico o el relato infantil, pues reivindicaba un cine de animación adulto en el que no faltaran la acción y el erotismo. Su película *Kujira* (1927) fue el primer *anime* japonés que se exhibió en Occidente.

La industria del cine de animación japonés se iba consolidando, pero mientras Estados Unidos comenzaba en 1937 la producción de largometrajes como *Blancanieves y los siete*

<sup>159</sup> Bendazzi, Gianalberto, op. cit., 105.

*enanitos* (*Snow White and the Seven Dwarfs*, David Hand, 1937), Japón no daría ese paso hasta mucho más tarde. La figura que saca la historieta japonesa de la mera réplica de los modelos foráneos es la de Osamu Tezuka. Los ingresos procedentes del *manga* le sirvieron para trasladar sus personajes a la gran pantalla. Fundó su propia empresa de animación, Mushi Productions, en 1961. Bajo su sello produjo varias series de dibujos animados para televisión. En 1963 estrenó la primera adaptación de una de sus obras *manga*, *Astro Boy*. Su éxito, nacional e internacional, inició la relación entre el *manga* y el *anime*.

Isao Takahata, al igual que Yasuhiro Ozu, emplea gente común como protagonistas y utiliza un lenguaje cinematográfico simple, que privilegia los elementos y los hechos faltos de grandilocuencia. En 1974 dirigió la serie *Hedi* (*Alps no Shojo Heidi*). Takahata no es dibujante y eso le permite únicamente consagrarse al trabajo de director y elegir, por lo tanto, su equipo en función de sus necesidades.

Su carrera corre pareja a la de Hayao Miyazaki, uno de los autores más importantes del *anime* y el cine japonés. En 1982 volcó todos sus esfuerzos en la escritura y dibujo de una nueva historieta para la revista *Animage*. Titulada *Kaze no tani no Naushika* (*Nausicaä, el valle del viento*). En 1986 él mismo dirigirá la versión animada, donde encontramos muchas de los temas que pueblan su obra: una niña o adolescente como protagonista, contextos espacio-temporales familiares pero difícilmente encuadrables, una relación de temor y respeto al ecosistema, presencia de elementos aeronáuticos, rechazo a los conflictos bélicos desde una postura compleja, respeto generacional y el paso de la niñez a la adolescencia. Estas marcas de estilo se encuentran en casi todas sus películas de una u otra forma.

En 1985 Takahata y Miyazaki fundaron Studio Ghibli. El primero actuará frecuentemente como productor para su amigo. *Mi vecino Totoro* (*Tonari no Totoro*, Hayao Miyazaki, 1988) tuvo en enorme éxito comercial y revolucionó el panorama del *anime*. La película permitirá a Miyazaki recuperar algunos hallazgos visuales de su primera época y supone la consolidación del estudio para llevar a cabo proyectos posteriores. Con *La princesa Mononoke* (*Mononoke Hime*, 1997) pasará a ser un autor de cine japonés de primera línea. Combina densidad conceptual, audacia visual, ritmo narrativo y todos los valores que Miyazaki ya había mostrado en *Nausicaä*. Su siguiente película, *El viaje de Chihiro* (*Sen to Chihiro no kamikakushi*, 2002), Oso de Oro en Berlín y Oscar a la mejor película animada, es



un equilibrio de texturas y tonos visuales, caminos conceptuales y estéticos, fluidez de la historia y emotividad del cine de Miyazaki.

La progresiva introducción del *anime* japonés en Occidente encontrará su momento dorado en los años setenta y ochenta, con la irrupción de series de gran popularidad en todo el mundo: *Heidi, Marco* (*Haha wo tazunete sanzenri*, Isao Takahata, 1976), *Mazinger Z* (*Majingaa Zetto*, Go Nagai, 1972-74), *Space Battleship Yamato* (*Uchū Senkan Yamato*, Leiji Matsumoto, 1974), *Sailor Moon* (*Bishōjo Senshi Sērā Mūn*, Junichi Sato, 1992), o *Dragon Ball*, hasta culminar, ya a finales de los noventa, en el fenómeno *Pokémon* y su hábil estrategia de *merchandising* y *transmedia*. Ahora bien, la llegada del *anime* a las salas comerciales ha sido más lenta y trabajosa, en parte porque tenía que competir con la animación occidental (principalmente de Disney) y porque los cines no precisaban de tanto material con que nutrir las necesidades de su público como la televisión.

Se puede hablar de autoría en el *anime*; es más, posiblemente haya sido en el territorio de la animación nipona donde hayan surgido en los últimos años algunos de los realizadores y las propuestas más rompedoras del cine actual. Pero igual importancia tienen los estudios que llevan a cabo los proyectos, como Gainax, Ghibli, Studio 4C, Sunrise, Madhouse, Pierrot o Production I.G.

Katsuhiro Otomo es otro de los grandes autores del *manga* y del *anime*. *Akira*, su ópera prima cinematográfica, continúa siendo una de las obras más importantes del *anime*, junto con las obras de Miyazaki: “La extraordinaria mezcla de elementos de textura *cyberpunk*, mileniarismo y violencia urbana la convierten en una obra referencial de primera magnitud, no sólo para el resto del *anime* cinematográfico o televisivo, sino para el cine imagen real<sup>160</sup>”. *Akira* ha influido de manera decisiva en la ciencia-ficción nipona de los años noventa y en el cine de Hollywood, como demuestran ciertas imágenes y secuencias de *The Matrix Reloaded* y *The Matrix Revolutions* (Andy y Larry Wachowski, 2003).

*Akira* es una imagen tremendamente válida para resumir el espíritu del *anime*. El detalle de la ciudad destruida, postapocalíptica, es paralelo a la descripción de los valores que plantea la psicología de los personajes. Los valores con los que se enfrentan son tan

---

<sup>160</sup> Sala, Ángel, op. cit., 71.

vaporosos como la estructura de revuelta secreta en la que vive la ciudad, tomada por residuos de valores inidentificables y su monstruosidad. Comienza con la publicación del *manga* en Japón en 1984, y con la lenta construcción de una empresa “destinada a convertir *Akira* en una de las mayores inversiones –tanto en tiempo como en intereses de desarrollo industrial del medio- del cine japonés del momento<sup>161</sup>”. Mamoru Oshii obtuvo renombre internacional gracias a *Ghost in the Shell*. La estética de Oshii ha sido fundamental para la evolución del *anime*. El estudio Gainax tendría su expansión gracias a la televisión y, en concreto a *Neon Génesis Evangelion*, una combinación de iconos clásicos del *anime* (luchas de robots gigantes, protagonistas juveniles, situaciones apocalípticas...) y elementos espirituales (desde cristianos a sintoístas, pasando por hebreos).

### 3.6. Situación actual del *anime*

Puede que sea en Japón, más que en cualquier otro país, donde la unión entre cómic y animación sea más fuerte. Algunos creadores, como Otomo, Tezuka y Miyazaki, son activos en ambos campos, y el mercado de los lectores y de los espectadores coinciden. Tanto en un medio como en el otro siguen una trayectoria muy precisa. Hasta los años 80 se diferencia claramente entre *shonen*<sup>162</sup> y *shojo*<sup>163</sup>; más tarde se mezclan progresivamente, cubriendo virtualmente todos tipo de historias, del *space opera* a la comedia, el melodrama, el histórico, horror, fantasía y combinándolos entre sí. Hasta los años 80 es el cómic el que proporciona el punto de partida, aunque más tarde lo hacen la televisión, los videojuegos o las líneas de juguetes.

Cada año los *manga* de más éxito entre los lectores son adaptados para su distribución en cines, su venta en el mercado de DVD o para su emisión televisiva. Los títulos más populares de las revistas *shonen* y *shojo* “son reclutados por las productoras audiovisuales y estudios de televisión, atraídos por las cifras de ventas de las obras en papel<sup>164</sup>”. Con sus

---

<sup>161</sup> Ramos, Miguel Ángel, *Estéticas de la animación* (Madrid: Maia Ediciones, 2010), 198.

<sup>162</sup> El elegido para nuestra muestra, predominantemente masculino, con temas de acción, lucha, deportes y algunos elementos eróticos.

<sup>163</sup> Enfocado al público femenino, centrándose en temas emocionales y los problemas interiores. de los personajes.

<sup>164</sup> Santiago, José Andrés, op. cit., 287.



rápidos relatos, las conexiones de las viñetas, las líneas cinéticas, expresiones de movimiento o el uso del método cinematográfico, se simplifica enormemente el trabajo de adaptación de muchos títulos, al no depender de la adecuación de un guión o del diseño de los personajes. “El salto al *anime* tiene sentido al observar la tradición japonesa del *manga* y las novelas gráficas. Fue una transición sencilla desde las historias ilustradas a la animación<sup>165</sup>”. El *anime* añade efectos dramáticos derivados de las tradiciones teatrales *noh*, *kabuki*, *bunraku* y *takarazuka*: efectos de sonido, poses, modos de composición y la elegante androginia que, con frecuencia, se encuentra en algunos personajes. El grado de calidad técnica y artística con que se adapta un cómic depende tanto del presupuesto como del equipo a cargo del proyecto:

En un *anime* el principio más importante es el trabajo en equipo. Primero pensamos qué queremos hacer, qué queremos crear y luego vamos construyendo el trabajo de equipo en esa dirección. Básicamente es un equipo de cada talento. En el *anime* somos más conscientes del trabajo en equipo<sup>166</sup>.

Una producción inteligente y correctamente planificada puede intensificar el dinamismo de un *anime*, enriqueciendo el relato original del *manga* en el que se inspira. Un episodio de *anime* podría condensar fácilmente de dos a cuatro capítulos de un *manga* en apenas veinte minutos de emisión. Las primeras producciones se realizaron con presupuestos tremendamente ajustados, y los estudios optaron por usar un conjunto de técnicas de animación limitada que hoy muchos aficionados identifican con el conjunto de la animación japonesa, y que ya eran utilizadas por sus competidores norteamericanos para las producciones de bajo coste (como sucedía con los estudios Hanna-Barbera en la década de 1960). De este modo, “la reducción de planos, así como la animación parcial de los personajes, limitándose a la boca o a los ojos, sin animar el resto de los elementos, se convirtieron en algo habitual<sup>167</sup>”. Al emplear una animación menos fluida, de movimientos más toscos y con profusión de imágenes estáticas, se reducían drásticamente los costes de desarrollo de cada capítulo. Algunas de estas características, como la congelación del plano, hoy típica de los títulos más clásicos, contribuían a aumentar el efecto dramático.

---

<sup>165</sup> Gerrow, Robin, «An *Anime* Explosion, Challenging Themes, Complex Characters Make Japanese Animation a Global Phenomenon», University of Texas, acceso el 18 de agosto de 2014. <https://www.utexas.edu/features/archive/2004/anime.html>.

<sup>166</sup> Hiromitsu Higuchi, entrevista en el estudio Sunrise, 18 de septiembre de 2014.

<sup>167</sup> Santiago, José Andrés, op. cit., 292.

La cadencia de 8 fotogramas por segundo, técnicamente más precaria y empleada en las producciones de bajo presupuesto, se constituyó como un elemento característico del *anime*. Inicialmente su uso se debía a una cuestión de economía, por la reducción de costes que ello implicaba, pero muy pronto los autores comenzaron a emplear este tipo de animación más brusca, dando lugar a una narración rápida, sin modulaciones, muy directa y dinámica. Para Eiko Tanaka, presidente de Studio 4C, estas estrategias fueron adoptadas poco a poco por el *anime* hasta constituir un recurso gráfico característico difícilmente imitable:

Es como Pinocho mientras anda. En EE. UU. se dibujan uno tras otro cada uno de los pasos: uno dos, tres, y así hasta cinco. Pero aquí no lo dibujamos por completo. No se trata sólo de que no tuviésemos dinero. Japón siempre está tratando de hacer las cosas más rápido con menos recursos. Es una visión estética, no económica. Somos más eficientes<sup>168</sup>.

Gran parte del éxito del *anime* radica en las dos premisas apuntadas por Eiko Tanaka: la creatividad de los responsables de los proyectos y la economía de medios, para ofrecer resultados de idéntica pericia técnica a la de sus rivales:

Es muy duro competir con Hollywood. Japón tiene una gran tradición cinematográfica con Kurosawa y Oshima, ambos maestros de reconocimiento mundial. Pero pertenecen al pasado. En la década del 1960, a medida que Hollywood comenzó a despuntar, la industria cinematográfica japonesa comenzó a perder terreno al no poder competir económicamente. Muchos creadores con talento que habrían acabado de forma natural en el negocio del cine se insertaron en la industria del *anime* porque es mucho más barata de producir, y había suficiente trabajo para el mercado televisivo<sup>169</sup>.

La industria del *anime* se fue desarrollando hasta mediados de los ochenta, cuando comenzó su expansión internacional. El cine de animación es el más susceptible de ocultar sus orígenes y nacionalidad. Y, sin embargo, incluso para el profano de la animación, el *anime* es perfectamente reconocible. Quizá no existe en toda la producción mundial de animación una cinematografía tan capaz de evidenciar esa denominación de origen, gracias a una estética muy codificada: “Es difícil saber el significado de las tradiciones plásticas y gráficas japonesas aunque si es fácil reconocerlas, de ahí la identificación inmediata del *anime*<sup>170</sup>”. El modelo estandarizado se basa en: “ojos enormes, como arcos ojivales; bocas

---

<sup>168</sup> Tanaka Eiko en Kelts, Roland, op. cit., 213.

<sup>169</sup> Gerrow, Robin, op. cit.

<sup>170</sup> Yébenes, Pilar, op. cit., 6.

pequeñas de reducidos movimientos; narices respingonas y cabellos lacios que caen sobre la frente en flequillo; movimientos limitados y fondos planos y estáticos<sup>171</sup>”.

Para muchos aficionados y estudiosos del cine de animación, estos rasgos han sido siempre la prueba de la poca calidad del dibujo japonés. Hay autores que afirman que “el dibujo es estilizado y mediocre, basado en fórmulas repetitivas [...], no se respeta la sincronía entre emisiones vocales y los movimientos de la boca<sup>172</sup>”. Esa rigidez estética es la que ha provocado en ocasiones rechazo, en parte porque se entendía como un producto de un bajo coste y apresuramiento en la producción para satisfacer la demanda de series televisivas.

Los enormes ojos de los personajes del *anime* son otro de sus rasgos más reconocibles. No tratan de representar ninguna característica racial, sino que “sirven como puerta al alma de los personajes<sup>173</sup>”. El ojo se convierte en una superficie que, con gran economía de medios gráficos, permite reflejar emociones tales como ofuscación, rabia, temor o dolor. Su tamaño es directamente proporcional a la capacidad del personaje para sentir emociones o empatía por sus semejantes. Es habitual en el *anime* que el personaje que no comporte esas cualidades presente ojos rasgados, apenas unas líneas, o que las mujeres tengan los ojos de mayor tamaño, ya que el ideal femenino es *yasashii*, una mujer pura de corazón capaz de empatizar con los demás.

La mayoría de los personajes del *anime* son de piel clara. Además, tienen pocos rasgos raciales. Los occidentales suelen comentar lo caucásicos que parecen los personajes del *manga*, que suelen tener unos ojos muy grandes. Eso se debe, en parte, a la influencia americana presente en el *manga* de la postguerra, pero lo cierto es que los asiáticos consideran que esos mismos personajes tienen un aspecto claramente asiático. De hecho, los personajes del *anime* parecen lo que son: estilizadas interpretaciones de cuerpos y rostros humanos. Sus atributos raciales y étnicos están, casi en su totalidad, en la mirada del espectador<sup>174</sup>.

---

<sup>171</sup> Cueto, Roberto, op. cit., 45.

<sup>172</sup> Bendazzi, Giannalberto, op. cit., 415.

<sup>173</sup> Levi, Antonia, op. cit., 11.

<sup>174</sup> Levi, Antonia, op. cit., 193.

Japón siempre ha optado por formas representativas que desvinculen a la fuente sonora de su correlato visual, es decir, que no provoquen la ilusión de que imagen y palabra caminan al unísono: en el teatro *kabuki*, el *naugata* es un recitativo emitido por una voz ajena a la del actor en el escenario. Algo parecido sucede con el recitador del teatro *bunraku* y con el *kamishibai*, que da voz a dibujos inmóviles. El cine mudo japonés concedió una enorme importancia la *benshi*, el actor que recitaba las películas sin sonido y que terminó por alcanzar el estatus de verdadera estrella de las proyecciones. De la misma manera el *seiyu*, el actor de doblaje del *anime*, no se esfuerza en conseguir una sincronización precisa con los movimientos de los labios. Su reto consiste más bien en captar la esencia del personaje y transmitirla a través de su interpretación, sin que imponer ese efecto de ventriloquía, de distancia entre la boca que se mueve y las palabras que “emite”<sup>175</sup>.

El convencionalismo alcanza también al entorno en que se mueven los personajes. Los fondos del *anime* pueden resultar toscos, carentes de ornamentos. En la animación japonesa más estándar los fondos son en muchas ocasiones superficies desnudas y de colores neutros, donde la localización geográfica se reduce a meros apuntes e incluso llega a desvanecerse en planos medios y primeros de los personajes. Al igual que en el *kabuki*, donde la acción se desarrolla a través de la lateralidad del escenario, y no de su profundidad, lo importante es la figura humana, no su entorno. En el *anime* el fondo puede quedar reducido a un mero elemento funcional, sin entidad por sí mismo, o puede revestirse de cierto valor simbólico a través de cambios de colores, que reflejan en el exterior los procesos internos del personaje. El afán de introducir al espectador en ese mundo ficticio se produce a través de un escenario que se aleja de lo meramente representacional y atiende a las tonalidades de la pura emotividad y psicología de los personajes.

---

<sup>175</sup> La coordinación entre la locución y los movimientos labiales en Occidente se debe a que el primer paso de una producción animada es el doblaje. Los animadores toman ese audio como referencia para animar, no solo la vocalización, sino gran parte del gestuario. En el *anime* el doblaje se efectúa cuando la obra está prácticamente finalizada, con lo que los animadores no se preocupan por dibujar con precisión el movimiento de los labios.

Al igual que sucede con otras expresiones plásticas (xilografía y pintura) o teatrales, “el *anime* mantiene esa tendencia tan japonesa a eludir la recreación directa de la realidad, para reinventarla a través de la simplicidad<sup>176</sup>”. Un ejemplo es el movimiento en el *anime*, remarcado muchas veces unas líneas que, igual que en una viñeta *manga*, transmiten sensación de velocidad. Es un recurso que puede parecer innecesario en un dibujo animado. Sin embargo no solo sirve para intensificar ese efecto de agilidad en una figura que no solo se mueve con la misma soltura que sus homólogos occidentales, sino que también remarca la cualidad gráfica, la condición de dibujo de esa figura, puesto que el movimiento es sugerido antes que mostrado. El *anime* siempre ha privilegiado una representación en dos dimensiones de la realidad. El espacio del *anime*, antes que volumétrico, se entiende como una imbricación de planos.

---

<sup>176</sup> Cueto, Roberto, op. cit., 53.



#### **4. CARACTERÍSTICAS DISCURSIVAS DEL *MANGA* Y SU INFLUENCIA EN LOS ELEMENTOS FORMALES DEL *ANIME***





## 4. REPRESENTACIÓN DEL ESPACIO EN CÓMIC Y ANIMACIÓN

### 4.1.1. Concreción del concepto de espacio

El presente apartado y el siguiente tratan sobre el espacio y el tiempo respectivamente. Se presentan separados dado que hay una serie de factores que oscilan notablemente hacia un concepto u otro. Aún así son dos aspectos difícilmente separables, especialmente en el cómic y el cine o televisión. En todo espacio suceden una serie de acontecimientos y el transcurso del tiempo ha de acontecer en un determinado lugar. En el siguiente apartado estudiaremos el modo de unión entre ambos concebido por Mijaíl Bajtín, el cronotopo.

Cuando hablamos del espacio narrativo nos referimos a “aquel escenario de actuación en que los personajes desarrollan una acción<sup>177</sup>” o que sitúa en un determinado contexto la historia y los personajes. En ambos casos, tanto en el fílmico como en el del cómic, el espacio narrativo es una extensión imaginaria definida por el encuadre, que configura así el campo y el fuera de campo<sup>178</sup>. *Manga* y *anime* construyen su propio universo mediante el dibujo, pero estas afirmaciones no dejan de ser válidas, ya que su plasmación gráfica imita el lenguaje cinematográfico (tamaños de plano, movimientos de cámara, sonidos) a efectos de composición y de campo.

Como elemento expresivo apoya la narración y presenta dos variantes: una cuantitativa (que se puede medir, contar, repetir) y otra cualitativa (que sugiere efectos dramáticos). Ambas variantes están directamente relacionadas y su uso en ambos medios está condicionado por la naturaleza del mismo, tanto a efectos de tamaño (no hablamos únicamente de tamaño de plano, sino también de las posibilidades expresivas del tamaño de

---

<sup>177</sup> Varillas, Rubén, op. cit., 74.

<sup>178</sup> El **encuadre** configura estos conceptos, que veremos más adelante, pero conviene matizar que el **cuadro** es la porción física que relaciona al personaje con su entorno, dando así lugar a los distintos tamaños de plano (plano general, primer plano, etc.). El **campo** es un concepto más amplio relacionado con la narración y que se va generando a medida que las imágenes muestran una serie de elementos que configuran el espacio donde se desarrolla la acción. Cada encuadre muestra un espacio. La suma de los encuadres de la escena o la secuencia define el campo, y aquello que se sitúe más allá de sus límites se considerará **fuera de campo**. Los acontecimientos pueden producirse en cualquiera de estas distinciones. Y el sonido, al contrario que la imagen, puede generarse tanto en el campo como en el fuera de campo. Aunque un fenómeno haya sucedido más allá del encuadre, en el momento que la imagen muestra una porción del espacio ese lugar se convierte automáticamente en campo.

la viñeta), como por la condición del tiempo de lectura, impuesto en el medio audiovisual por el montaje y libre en el gráfico.

La percepción de la construcción del espacio en el cómic y animación está determinada por su sistema de plasmación. En el cómic el dibujante es libre de usar cualquier sistema de perspectiva o eliminar los elementos espaciales. Puede usar distintos sistemas de composición, trama, textura o solapamiento de elementos.

En el *anime* se disponen de las mismas herramientas, pudiendo además crear la profundidad mediante el movimiento y el color (sin las restricciones monocromáticas, ocasionalmente transgredidas, que suelen imponerse al *manga*). Como señala Yoichi Fujita<sup>179</sup> “cuando se elaboran las imágenes, el color y el sonido son dos claves poderosas. De hecho el trabajo de poner los colores y diseñar el sonido para cada escena es tan importante como *enshutsu*<sup>180</sup> que el *cut wari*<sup>181</sup>”. El uso del color tiene importantes implicaciones espaciales, especialmente en la perspectiva.



(Fig. 4.1)

<sup>179</sup> Yoichi Fujita, entrevista en el estudio Sunrise, 18 de septiembre de 2014.

<sup>180</sup> Director o realizador.

<sup>181</sup> Planificar las escenas, dividir las en planos y editarlas.

El carácter espacial siempre es ilusorio: “ni la perspectiva, ni siquiera la profundidad, son el espacio<sup>182</sup>”. El dibujo imita la realidad mediante convenciones que se asemejen a la consideración de concepción espacial. La animación, al emplear dibujos, sigue esta dinámica. Algunos autores, tanto de *manga* como de *anime*, fotografían escenarios reales para tratar de reflejar con la máxima fidelidad posible el espacio representado (fig. 4.1). Sin embargo la cámara fotográfica es un sistema monocular, guiándose por un sistema de representación basado en la representación racionalista del espacio.

Por esa razón ni cine ni fotografía pueden ser considerados equivalentes a la percepción humana. Incluso en el caso del cine estereoscópico, que captura la imagen mediante un sistema dual de lentes, refleja el espacio tal y como lo percibimos. No hay un sistema definitivo de plasmación del espacio, sino distintas convenciones y técnicas que varían a lo largo del tiempo o la cultura que los emplea.

El modelo de creación espacial más extendido hoy en día es el que plasma el espacio mediante coordenadas cartesianas, también denominado euclidiano, “que describe el espacio como poseedor de tres dimensiones<sup>183</sup>”. Aumont pone en relación las tres dimensiones a la postura humana relativa respecto al espacio. Considera la vertical como la dirección seguida por la gravedad, la horizontal como la línea de los hombros, y la de profundidad correspondiente al avance del cuerpo en el espacio. Esta definición remite al concepto de campo de visión:

El espacio narrativo audiovisual presenta tres dimensiones, de las cuales solamente dos de ellas son objetivas: las paralelas al plano de la pantalla. La tercera dimensión viene dada por la vista y el oído, pudiéndose apreciar que un objeto o una persona está situada más cerca o más lejos a través de su situación y de ahí la nitidez en la percepción de los sonidos emitidos<sup>184</sup>.

Sin embargo no siempre las paralelas al plano se puedan considerar objetivas, dado que en muchas ocasiones estas líneas de referencia pueden desproporcionar las dimensiones con fines narrativos<sup>185</sup>.

---

<sup>182</sup> Aumont, Jacques, op. cit., 230.

<sup>183</sup> Aumont, Jacques, op. cit., 40.

<sup>184</sup> Gutiérrez San Miguel, Begoña, op. cit., 62.

<sup>185</sup> El cine y la fotografía también presentan estas deformaciones por factores como la monocuralidad o el uso de determinadas lentes.

Para comprender el fuera de campo el oído, la memoria y la visión periférica nos sugieren que mas allá de los límites de nuestra visión se encuentra una continuación de lo que percibimos. Mediante sonidos, elementos que aparecen y desaparecen de nuestro espacio percibido o inferencias de la experiencia (como saber que más allá de una puerta puede encontrarse un pasillo o tras una montaña puede figurar un valle) podemos deducir la existencia del entorno. Este proceso aprehendido e inconsciente se aplica a la mayoría de medios narrativos. Un plano general nos determina una porción del espacio muy amplia. Eso no impide que un primer plano no nos permita deducir lo que se encuentra más allá. La comprensión espacial en una narración se puede estructurar respecto a este método:

- Plano (o viñeta) de situación espacial.
- Plano de situación de los personajes respecto a ese espacio.
- Detalles pertinentes sobre los mismos.
- Desarrollo narrativo de la escena.

De este modo “la visión de películas basta para demostrar que reaccionamos ante esta imagen plana como si viera una porción de espacio entre naciones, análoga al espacio real en el que vivimos<sup>186</sup>”.

El modo de representación en *manga* y *anime* fue establecido por una combinación de realismo e iconicidad abstracta con intenciones fuertemente expresivas<sup>187</sup>. El paradigma realista se impuso en el *manga* de temática militar durante la II Guerra Mundial: “Escenarios detalladamente elaborados ofrecían un panorama del campo de batalla en el que no faltaba detalle sobre la maquinaria bélica o el terreno<sup>188</sup>”. La influencia de este modo de representación se extiende hasta hoy, y se puede apreciar en las obras de autores como Tezuka, Otomo, Oshii y Miyazaki.

La primera porción que representa el espacio en el *manga* es la viñeta. Gubern la define como “una representación pictográfica del mínimo espacio o tiempo significativo, que

---

<sup>186</sup> Aumont, Jacques, et al., op. cit., 20.

<sup>187</sup> Riekeles, Stephan, *Proto Anime Cut. Archive* (Madrid: Gestión de Centros Culturales, 2012), 64.

<sup>188</sup> Grenville, Bruce, *Krazy! The Delirious World of Anime Plus Comics Plus Videogames Plus Art*, (Vancouver: Vancouver Art Gallery and University of California Press, 2008), 38.

constituye la unidad de montaje de un cómic<sup>189</sup> y Antonio Lara como “la unidad narrativa en el tebeo<sup>190</sup>”. En la animación es en el plano y la banda de sonido donde se materializa el espacio. Del mismo modo que el espacio de una secuencia cinematográfica se construye a lo largo de varios planos, en el *manga* sucede mediante la sucesión de viñetas y páginas. Un mismo escenario puede representarse unitariamente en varias viñetas, teniendo en cuenta el *gutter*<sup>191</sup> para omitir esa parte de la imagen y dotar de continuidad a todo el conjunto. La página se convierte así en una macroestructura de representación espacial. La lectura continua y simultánea que el cómic ofrece impide a la animación tomar prestada esta técnica, ya que la imagen es secuencial, y ni siquiera la superposición de imágenes logra conseguir este efecto. El cómic permite relacionar dos puntos en el espacio “por medio de la similitud, la diferencia o el desarrollo<sup>192</sup>”.

#### 4.1.2. La construcción de la perspectiva

La perspectiva es un modo de representación espacial que ha variado a lo largo del tiempo junto con las intenciones expresivas y la cultura que lo desarrolla: “Es el arte de representar los objetos sobre una superficie plana, de manera que esta representación se parezca la percepción visual que se puede tener de los objetos mismos<sup>193</sup>”.

##### 4.1.2.1. Tipos de perspectiva

Cuando Aumont habla de la perspectiva geométrica se centra en los modos espaciales basados en el uso de líneas rectas (reales o imaginarias) que sitúen los elementos. La perspectiva actúa como “una transformación geométrica que consiste en proyectar el espacio tridimensional sobre un espacio bidimensional (una superficie plana) según ciertas reglas y de modo que transmita, en la proyección, una buena información sobre el espacio proyectado<sup>194</sup>.” Los tipos más comunes son:

---

<sup>189</sup> Gubern, Román, op. cit., 115.

<sup>190</sup> Lara, Antonio, «Introducción a un estudio estético de las narraciones gráficas», *Estudios de Información*, 19-20 (1971), 14.

<sup>191</sup> Espacio que separa las viñetas, correspondiente al fondo de la página.

<sup>192</sup> Ibid., 147.

<sup>193</sup> Aumont, Jacques et al., op. cit., 30.

<sup>194</sup> Aumont, Jaques, op. cit., 224.

1. Las perspectivas como **centro**: es la perspectiva **lineal**, euclidiana, el sistema surgido durante el Renacimiento que hace converger las líneas paralelas en una zona que se denomina “punto de fuga”. Este área es fundamental, ya que la mirada será atraída hacia ese punto. Los contactos económicos y culturales de Europa y Japón permitieron la introducción de este sistema en el país asiático. Su incidencia en el *manga* es notable, dado que tanto el cómic norteamericano como el cine emplean continuamente este tipo de perspectiva.
2. Las perspectivas a **vista de pájaro**: las líneas no llegan a unirse, por lo que se conoce como perspectiva **paralela**. En la pintura asiática, incluso tras la llegada de obras occidentales, este era el modo de representación más empleado.

Según Panofsky cada uno expresa una forma simbólica de relación con el espacio<sup>195</sup>. Los espacios que aparecen en “Nausicaä” se asimilan a los cuadros japoneses de los siglos XIII a XVI, con líneas paralelas que no llegan a unirse, y una progresiva disminución de los detalles desde la base de la viñeta. En las viñetas más amplias (fig. 4.2 y fig. 4.3) podemos ver cómo Miyazaki emplea un tipo de perspectiva paralela, la axonométrica<sup>196</sup>, para encuadrar al personaje. En la primera viñeta (fig. 4.2) se sitúa a Nausicaä en un fondo apenas trazado. La frontalidad no nos remite a ninguna perspectiva en particular. La segunda viñeta ni siquiera dibuja el espacio aéreo mediante las nubes que encontrábamos en la anterior, eliminando los bordes de la viñeta. Mediante este vacío se aumenta la sensación de amplitud del espacio.

Mientras la perspectiva axonométrica, presente en las viñetas encuadradas en plano general, se traslada al *anime* (fig. 4.4 y 4.5), esta anulación de los elementos del espacio no se produce, ya que aquí la materialidad de la página se emplea de un modo no equiparable a la construcción narrativa del *anime*.

Además la perspectiva puede desplegarse a través del movimiento de los personajes, sobre todo si éstos se desplazan hacia el interior del cuadro. Si no hay desplazamiento, y tampoco existen otros elementos de referencia, no se apreciará perspectiva ni volumen. Las

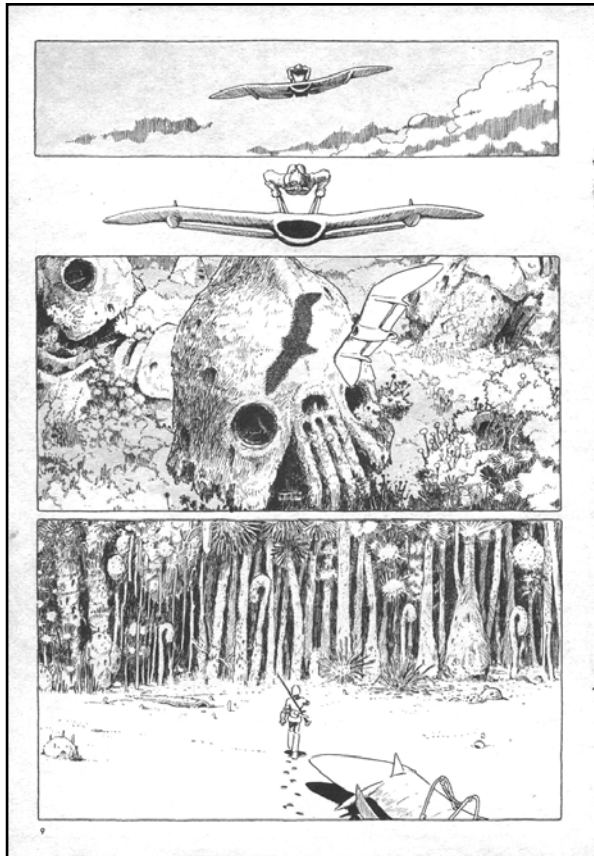
---

<sup>195</sup> Panofsky, Erwin, *La perspectiva como forma simbólica* (Barcelona: Tusquets, 1973), 28.

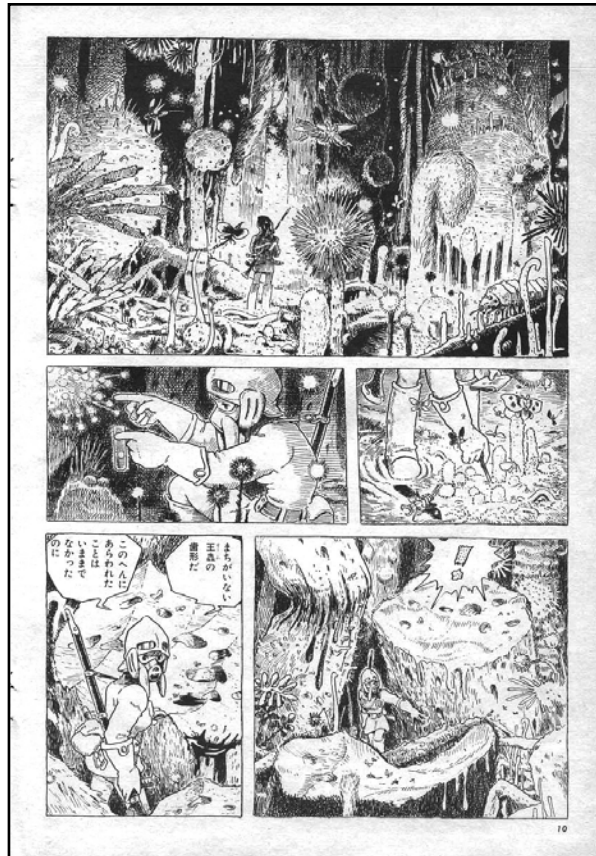
<sup>196</sup> Es aquella que representa los elementos en un plano mediante proyección paralela o cilíndrica a través de tres ejes, permitiendo que los objetos conserven sus proporciones de altura, anchura y longitud.



dos primeras viñetas de la figura 4.2 muestran el vuelo del aparato. El primer fotograma de la figura 4.4 corresponde a un plano en el cual el aparato describe una trayectoria curva con un aumento de la escala a medida que se acerca a la base del plano. El movimiento del personaje crea esa sensación de profundidad espacial y perspectiva.



(Fig. 4.2)



(Fig 4.3)



(Fig. 4.4)

(Fig 4.5)

Lo mismo sucede en la última viñeta de la figura 4.2. Las huellas de Nausicaä nos indican que se dirige hacia el bosque. El detalle de las huellas se omite en el *anime*, ya que el desplazamiento del personaje es aclaración suficiente de su trayectoria.

Comparando la primera viñeta de la figura 4.3 y el primer fotograma de la figura 4.5 vemos que en el *anime* se desplaza lateralmente al personaje de derecha a izquierda hasta que sale de cuadro. No se intenta crear ninguna perspectiva y se mantiene la misma impresión plana que en el *manga*. Lo mismo sucede en el tercer fotograma y su correspondiente viñeta. La protagonista se desplaza en línea formando una diagonal desde el cuadrante superior derecho del plano hasta el inferior izquierdo, aportando la profundidad al espacio.

En el segundo fotograma de la figura 4.5 se nos presenta una delimitación de la profundidad espacial por medio del color. En la viñeta se presenta al personaje lateralmente. Eso facilita que el tubo de ensayo con el que recoge las esporas de las plantas se vea perfectamente. En el *anime*, para que se distinga el tubo de ensayo, se cambia el color del rostro a través del vidrio mediante una variación del tono. El contraste crea así dos planos de profundidad.

El espacio en profundidad también puede construirse mediante el sonido. Los planos acústicos determinarán una magnitud sonora: un primer plano se crea con una intensidad y nitidez mucho mayor dentro del espacio sonoro que un plano general. La conversación mantenida entre dos personas será más clara se muestra a base de planos cortos que si están situados lejos en el campo profundo de un plano general. Por lo tanto las modificaciones del sonido pueden aportar información sobre la naturaleza del espacio. En las páginas de “Nausicaä” no vemos ninguna onomatopeya que indique la emisión de sonidos. En la secuencia de la figura 4.5 el efecto de eco que se aplica al zumbido de los insectos y el sonido de los pasos remite a un espacio amplio pero cerrado. El sonido se emplea como indicador de la profundidad de la cueva.

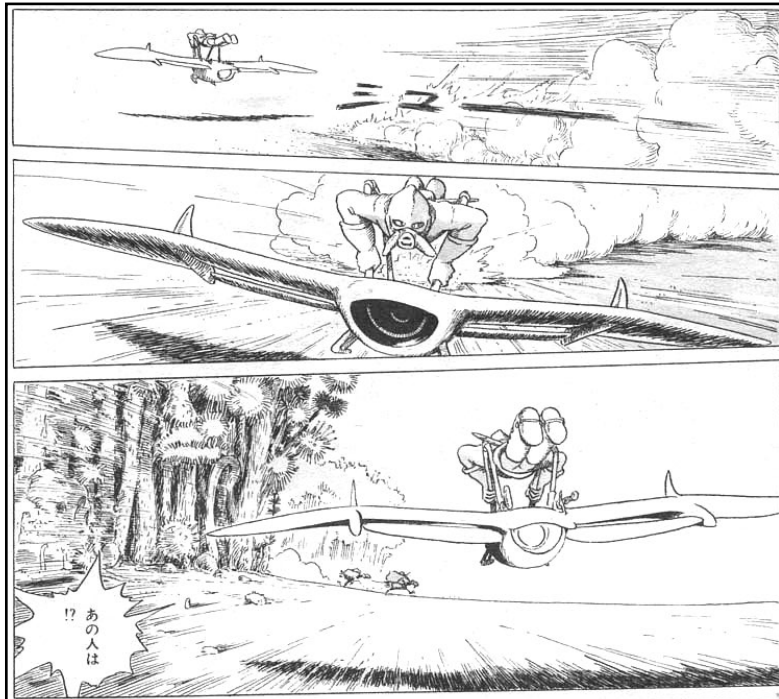
En muchos relatos el cambio de espacio es funcionalmente significativo<sup>197</sup>. En las primeras imágenes pasamos de un espacio abierto, cálido y soleado, pero estático y desértico a otro cerrado y oscuro, pero rebosante de vida vegetal. Uno se presenta en tonos cálidos y

---

<sup>197</sup> Muro Munilla, Miguel Ángel, op. cit, 127.



otro en tonos fríos. El primero es el mundo de los humanos y el segundo el de los insectos gigantes y plantas letales. Nausicaä, la protagonista, es la unión entre ambos y busca entender su funcionamiento para restaurar el equilibrio entre la humanidad y el ecosistema.



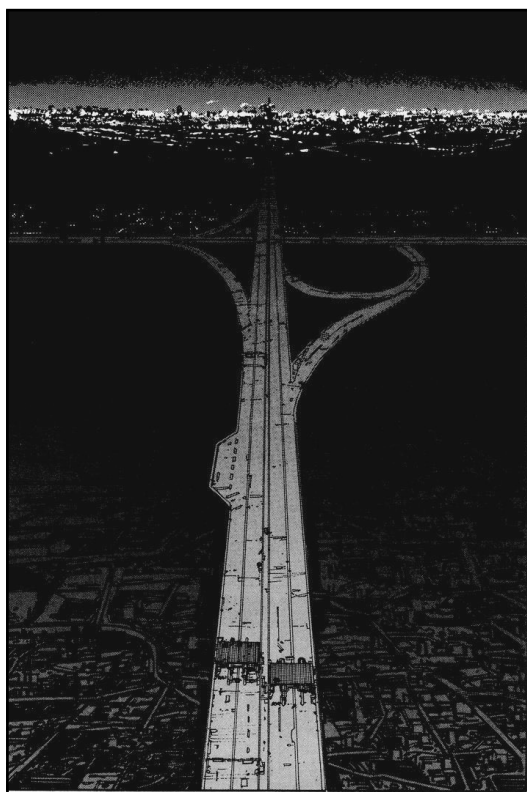
(Fig. 4.6)



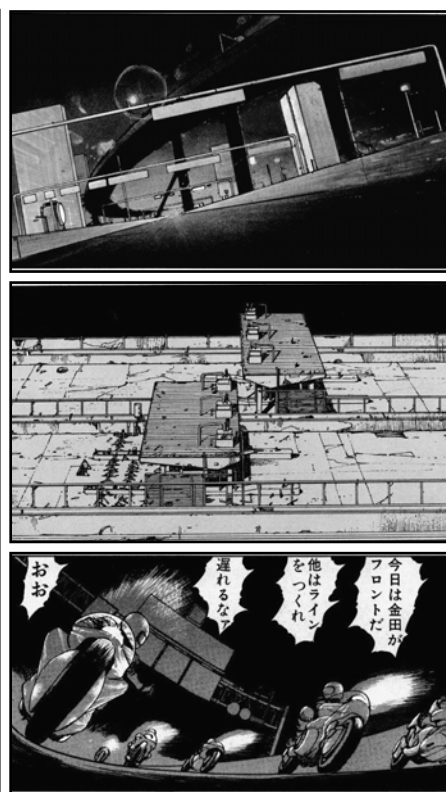
(Fig 4.7)

La perspectiva predominante tanto en el *manga* y *anime* “Nausicaä” es la paralela. Miyazaki emplea en varias ocasiones las líneas convergentes similares de la perspectiva lineal en elementos cinéticos. En la figura 4.6 se emplean en líneas que no corresponden a elementos espaciales, sino marcas que representan el movimiento. En la última viñeta se puede ver cómo las sombras refuerzan la perspectiva, a pesar de que la incidencia de la luz sea contradictoria. Las piedras esparcidas proyectan una sombra muy fuerte desde un punto de luz que podríamos situar a ras de suelo, mientras que el aparato proyecta una sombra de fuente cenital. Estos efectos ayudan a definir el espacio y el movimiento de forma gráfica. En el *anime* los volúmenes pueden variar mediante zonas de color, y la animación desarrolla el movimiento de los personajes. El primer fotograma (fig. 4.7) mantiene el efecto de nube de polvo presente en el *manga* y el tercero sigue empleando la sombra. Sin embargo el segundo mantiene todos los efectos del *manga*: nubes, sombras y líneas cinéticas. Además el movimiento refuerza la profundidad del espacio.

Katsuhiro Otomo en “Akira” no duda en emplear varios tipos de perspectiva para definir la extensión de sus escenarios. Se nos presenta una ciudad en proceso de reconstrucción tras un cataclismo. Neo Tokio, el nuevo emplazamiento, alterna zonas deshabitadas, otras en proceso de reforma y barrios desarrollados. Los protagonistas provienen de un ambiente marginado. Una de las primeras páginas (fig 4.8) nos muestra el espacio que los define. El punto de fuga se insinúa, las líneas no llegan a confluir. La oscuridad se desdibuja mediante las luces de la ciudad al fondo, lejana, en un espacio en deterioro y enrevesado.



(Fig. 4.8)



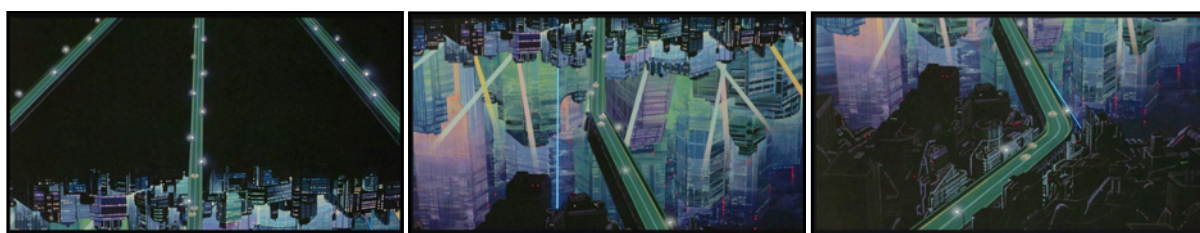
(Fig 4.9)

En el inicio del *manga* se configura este entorno mediante varias técnicas. En la figura 4.9 encontramos perspectiva lineal y una deformación de las líneas rectas naturales que simulan una curvatura del suelo debido al doble efecto de una lente del tipo gran angular y la velocidad de las motocicletas. En esta última viñeta la imagen produce una sinestesia visual del efecto Doppler<sup>198</sup>. Otomo presenta a lo largo de toda la obra un doble juego entre la fidelidad en la representación de espacios, edificios, vehículos o armas, y su completa

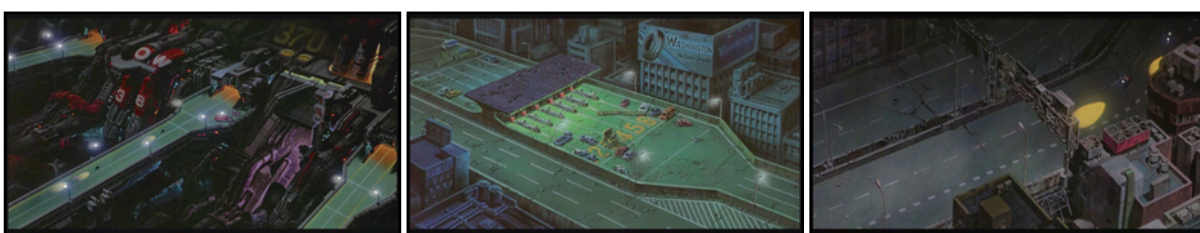
<sup>198</sup> El aparente cambio de frecuencia de una onda producido por el movimiento relativo de la fuente respecto a su observador.

ausencia para reducir algunas viñetas a los mínimos elementos significantes. Las tres viñetas emplean la luz y la oscuridad como método de simplificación y selección, centrando la atención en determinados puntos (el final de la carretera, el peaje abandonado y el desplazamiento de las motos).

La adaptación del *anime* de la viñeta más general (fig. 4.8) no reproduce la perspectiva del *manga*. Una panorámica vertical nos muestra la trayectoria de los motoristas (fig. 4.10). Las líneas que forman la carretera apenas sufren la marcada angulación que se aprecia en la viñeta. Se mantiene la oscuridad en el extremo superior de la imagen y se introduce el reflejo de la ciudad, que en este plano permanece en fuera de campo mediante un efecto de reflexión. Los planos que aparecen en la figura 4.11 presentan una representación espacial basada en la perspectiva paralela. La variedad que exhibía el *manga* se reduce aquí a una perspectiva unitaria. Se emplea la misma angulación picada en los tres planos, para mostrar claramente los espacios y movimiento de las motocicletas.



(Fig. 4.10)



(Fig. 4.11)

En “Hi no tori” encontramos el proceso opuesto. El *manga* de Tezuka presenta una sencilla configuración del espacio. Las páginas que abarcan el incendio del templo presentan el espacio con dos viñetas. Una emplea la perspectiva lineal y representa el edificio del fondo con bastante detalle (fig. 4.12, izquierda) y otra, que abarca dos páginas completas (derecha), donde el fuego y el humo únicamente permiten apreciar la techumbre de los edificios pasto de las llamas.



*Hi no tori* (fig. 4.13) ofrece los tres tipos de perspectiva que señalábamos en las viñetas de “Akira”: la deformación del suelo imitando una óptica angular, la perspectiva lineal en el fotograma central y finalmente la perspectiva paralela en el tercer fotograma. En esta ocasión la animación recurre a elementos ajenos al texto original para aportar matices al espacio representado.



(Fig 4.12)

El *anime* (fig. 4.13) presenta diferencias en la construcción perspectiva respecto al original, dado que los sucesos son distintos debido a un ajuste por expansión, aunque con un mismo desenlace. Este tipo de ajuste facilita a los directores a aportar recursos narrativos propios al relato.



(Fig 4.13)

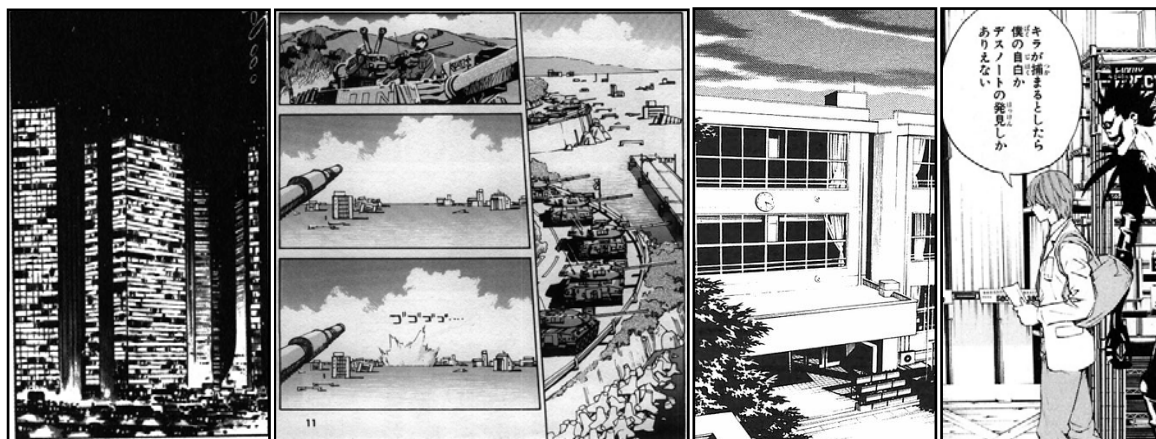
#### 4.1.2.2. La perspectiva en relación al espacio de la imagen

Un factor que influye en el *manga* a la hora de representar el espacio es la forma y tamaño de la viñeta. En los ejemplos vistos hasta ahora predominan las viñetas horizontales de gran tamaño. En el caso de “Nausicaä” varias ocupan todo el ancho de la página, al igual en “Akira” (fig. 4.8) y “Hi no tori”, que abarca dos páginas (fig. 4.13). A menor tamaño de viñeta y proporción entre la base y la altura (es decir, viñetas rectangulares), menor es la complejidad en la representación espacial.

En las figuras 4.14a (“Phoenix Karma”, “Lupin III”, “Ranma”, y “Dragon Ball”) y 4.14b (“City Hunter”, “Evangelion”, “Bakuman”, “Death Note”) vemos una evolución en el empleo de las viñetas verticales. Respecto al principio de adecuación al marco espacial “los formatos verticales imponen un tipo de espacio en profundidad al no poder organizarse sobre la horizontal del cuadro debido a la falta de espacio<sup>199</sup>”. La selección refleja cómo la representación del espacio en un formato en principio menos adecuado ha ido evolucionando durante nuestro periodo de estudio. En las imágenes centrales de la figura 4.14b la viñeta vertical se reserva para mostrarnos el espacio, empleando las horizontales para mostrar la acción.. En la vertical se nos muestra dónde se encuentran los soldados y las horizontales desarrollan el ataque. Como señala Barbieri “lo que cuenta no es, en definitiva, ni la perspectiva ni la veracidad. Lo que cuenta es el relato, el efecto que se quiere producir<sup>200</sup>”.



(Fig 4.14a)



(Fig 4.14b)

<sup>199</sup> Villafañe, Justo y Norberto Mínguez, op. cit., 171.

<sup>200</sup> Barbieri, Danielle, op. cit., 103.



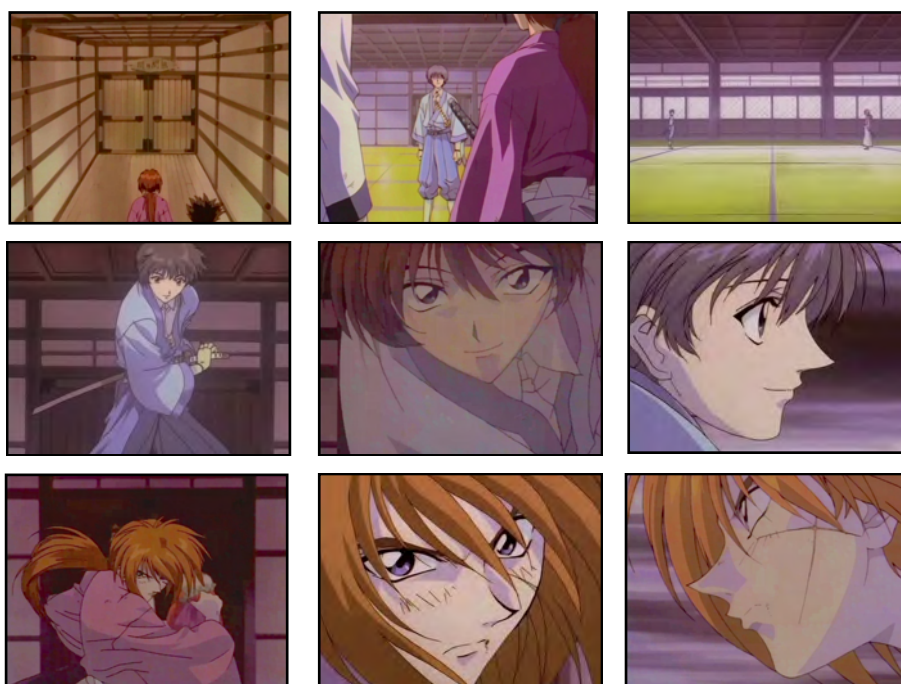
(Fig. 4.15)

La variación de la perspectiva aporta numerosas posibilidades expresivas a ambos medios. Las líneas convergentes pueden aparentar una presentación más figurativa, pero emplearse en realidad para manipular el espacio y su percepción dramática. En la viñeta superior izquierda figura 4.15 (“Rurouni Kenshin”) se aprecia una exageración de la perspectiva lineal. Aprovechando elementos escénicos se enfatizan las diagonales del suelo, paredes y techo, que centran la mirada en la puerta. Se complementan además con líneas cinéticas. Al quedar asociadas al espacio del cuadro, éste “se vuelve más dinámico con su presencia. La propia definición geométrica de una línea, el lugar geométrico que describe un punto en movimiento sobre un plano, destaca ya el carácter de elemento dinamizador del espacio del cuadro<sup>201</sup>”. Lo mismo sucede en la viñeta horizontal (arriba, derecha). La distancia entre los personajes no corresponde con la deformación de profundidad que nos muestran las rectas que forman el *tatami* del suelo ni el artesonado del techo. En la viñeta vertical (abajo, derecha) la exageración de la distancia perspectiva se produce mediante la separación de las líneas horizontales del suelo, cuya distancia se va reduciendo desde la base con una gradación demasiado alta para el espacio que separa a los

<sup>201</sup> Villafañe, Justo y Norberto Mínguez, op. cit., 116.



tres personajes. La función de estas modificaciones es aumentar la sensación amplitud y crear convergencia en los puntos de fuga que guíen la mirada del lector. La imagen que muestra a los oponentes iniciando sus movimientos aprovecha la presentación del espacio para reducir los detalles y centrarse en formas y fuerzas cinéticas. Se elimina la separación de las rectas para crear haces de líneas donde se pierde su individualidad “como elemento en beneficio de una nueva configuración que puede adoptar diversas formas. [...] Crean vectores direccionales en el cuadro, que culmina en el punto de convergencia o las que parten de él<sup>202</sup>”. Las diagonales cinéticas de la base del cuadro refuerzan mediante estos vectores la perspectiva lineal, señalan el punto de fuga y aportan sensación de movimiento.



(Fig. 4.16)

La figura 4.16 corresponde a los planos de la serie de televisión. Los efectos de la perspectiva del *manga* son menos acusados. El plano de la puerta (primer fotograma de la primera línea) mantiene la perspectiva lineal, pero se eliminan las líneas cinéticas. La angulación es más picada, por lo que la parte superior pierde fuerza por el aplastamiento de los elementos a favor de la inferior. El plano que muestra a los tres personajes (segundo fotograma, primera línea) tampoco presenta la gradual unión de líneas de los *tatami*, ni el encuadre está inclinado hacia la izquierda como en el *manga*, por lo que transmite más estabilidad y menos dinamismo. La tercera imagen de la primera fila nos permite apreciar que

<sup>202</sup> Ibid., 117.



el plano general de la estancia ha sido modificado, los personajes se han desplazado ligeramente más al fondo y se ha reducido el número de líneas del suelo y el techo para simplificar la sensación perspectiva y dotarla de un mayor grado de iconicidad.

Si bien la viñeta que presenta a ambos personajes realizando su movimiento de ataque los mostraba lateralmente, en una misma imagen y con referencia del espacio real, el *anime* fragmenta estos elementos para mostrarlos separadamente. En un primer plano se nos muestra frontalmente a Soujiro (primer fotograma, segunda fila). El espacio al fondo sigue mantiene la perspectiva lineal. Mediante un aumento de la escala se mantiene el fondo y se acerca al personaje hasta un primer plano. Lo mismo sucede con el contraplano de Kenshin. Los dos últimos planos, que corresponden a la viñeta de la parte inferior presentada en la figura 4.16, muestran a los personajes de lado. Se eliminan las referencias al espacio real al sustituirse por líneas cinéticas. Para alargar el instante se ha fragmentado la viñeta en tres planos. Además el espacio escénico y la perspectiva han ido desapareciendo progresivamente antes del momento del choque entre los dos personajes. En el *manga* la división entre los dos lugares (el escénico de la estancia y el dramático de las líneas cinéticas) era espacial. En el *anime* es temporal, pero ambos se forman a base de líneas.

#### 4.1.2.3. Sistemas predominantes en el arte asiático

La construcción de perspectiva mediante rectas encaja con la tradición artística japonesa que “privilegia la visión de la realidad por medio de líneas<sup>203</sup>”. Durante muchos siglos la cultura visual occidental buscó el naturalismo formal a través del uso minucioso de la luz y las sombras, a través de la consecución del volumen y del espacio tridimensional, en detrimento de la línea y de las superficies planas. En la mayoría de culturas orientales se tiende a representar la forma definiendo los contornos por medio del dominio de la línea:

Los japoneses se sienten orgullosos de su singular modo de ver las cosas, que el artista Murakami redefinió como el estilo *superflat*, caracterizado por la ausencia de las nociones de tres dimensiones y perspectiva empleadas habitualmente en Occidente. A pesar del CGI o la animación 3D, en Japón se sigue incidiendo, mayoritariamente, en las superficies planas. (...) Los japoneses se acostumbraron a hacer más con menos. Obtener resultados que no desmerezcan respecto a otras naciones, pero con menos recursos<sup>204</sup>.

---

<sup>203</sup> Andrés Santiago, José Andrés, op. cit., 146.

<sup>204</sup> Kelts, Roland, op. cit., 61-62.

Esto no se debe al desconocimiento ni desprecio de técnicas occidentales. La influencia formal de Occidente en Japón es indiscutible. Además de a su tradición artística, el *superflat* responde a una respuesta práctica. Este término, desarrollado por Takashi Murakami para definir sus propias obras pictóricas y escultóricas, se basa en la “excentricidad”, entendida como “la línea de una serie de artistas cuya tendencia al expresionismo durante el periodo Edo<sup>205</sup> les hizo partícipes de la producción de obras excéntricas y de temática fantástica<sup>206</sup>”. El artista japonés basa su concepción de la esencia plana del arte japonés en la pintura de los siglos XIV a XIX, así como en el *manga* y el *anime*, en especial el producido para televisión. Las limitaciones de tiempo y presupuesto, así como el uso y repetición de una serie de elementos implican “el aplanamiento de la imagen y la transmisión del poder perceptivo al espectador, que ha de ensamblar los fragmentos de los que se compone la imagen a medida que la observa. Esta idea es fundamental en mi concepción del *superflat*<sup>207</sup>”.

La reducción de elementos permite la simplificación de los procesos de creación, que se traduce en un presupuesto y plazos de producción más ajustados, lo que les aporta un valor competitivo dentro de la industria japonesa e internacional frente a otras producciones animadas. Pero esta cuestión económica ha de entenderse en relación al estilo narrativo que estamos analizando. El empleo de los distintos tipos de perspectiva responde a una de las características principales del *anime*, la creación de “un fuerte sentimiento del espacio. Los detalles del entorno favorecen la memoria sensorial y el contraste con los personajes produce el efecto de enmascaramiento<sup>208</sup>”. McCloud se refiere a la capacidad del *manga* de presentar un espacio con la suficiente claridad para que las siguientes viñetas no necesiten representarlo con todo detalle. Mediante la presentación de los mínimos elementos, o el extrañamiento total de los personajes eliminando cualquier rasgo figurativo espacial, la comprensión no se reduce ya que el contexto en que se sitúa la acción se ha definido claramente y no es necesaria redundar en su exposición.

---

<sup>205</sup> Abarca desde el año 1603 hasta 1868, coincidiendo con el gobierno del shogunato Tokugawa.

<sup>206</sup> Murakami, Takashi, *Superflat* (Tokyo: Madra Publishing, 2000), 9.

<sup>207</sup> Ibid., 14.

<sup>208</sup> McCloud, 1995, 216.

La tradición artística japonesa prioriza la perspectiva paralela, pero tanto *manga* como *anime* han integrado otros tipos de perspectiva. Es el *manga* el que más variedad muestra en este aspecto. Alternando el modo de representación de una viñeta a otra se aportan nueva información espacial. Dado que cada viñeta hay que dibujarla desde cero la perspectiva no supone ninguna complicación material. Algunos dibujantes pueden servirse de la racionalidad que se le otorga a determinados tipos para manipular el espacio con fines narrativos.

Cronológicamente hay una leve evolución en el uso de la perspectiva en el *manga*, que la emplea progresivamente en más tipos de viñetas. El *anime* es más conservador a la hora de mostrar esta variación de un plano a otro. El hecho de que fondos y personajes suelen reutilizarse de un plano a otro hace que la perspectiva mostrada sea más unitaria. Se delega en otros aspectos, como el movimiento (tanto lateral como en profundidad), el color o el sonido para configurar el espacio del relato. Lamarre indica que en el *anime* no hay movimientos hacia el interior del plano, sino “sobre y entre superficies<sup>209</sup>”. La cámara no se adentra en estas imágenes planas, sino que se desliza perpendicularmente. Este fenómeno hace de la perspectiva el elemento más importante para crear la sensación de espacio profundo ya que, al contrario que en el cine de imagen real, la cámara no se mueve en profundidad, sino sobre la superficie. Esto hace que tanto el *manga* como el *anime* se basen en este medio para configurar el espacio en sus imágenes.

#### 4.1.3. Profundidad de campo: sistemas ópticos y pictóricos

La profundidad de campo “es la sucesión de términos en profundidad que aparecen enfocados en un encuadre<sup>210</sup>”. Junto con la perspectiva, es el sistema más importante para representar la tercera dimensión. Jean Mitry distingue entre la profundidad de campo como “enfoque selectivo” de un elemento mediante el juego de distancia focal y diafragma de la lente, y el “campo profundo<sup>211</sup>”. El campo profundo implica la nitidez en toda la superficie de la imagen, desde el primer término hasta el fondo.

En fotografía una imagen tiene poca profundidad de campo si uno de sus términos está enfocado y el resto de la imagen se ve borrosa y difuminada. Si se pueden apreciar todos

---

<sup>209</sup> Lamarre, Thomas, op. cit., 7.

<sup>210</sup> Gutiérrez San Miguel, Begoña, op. cit., 125.

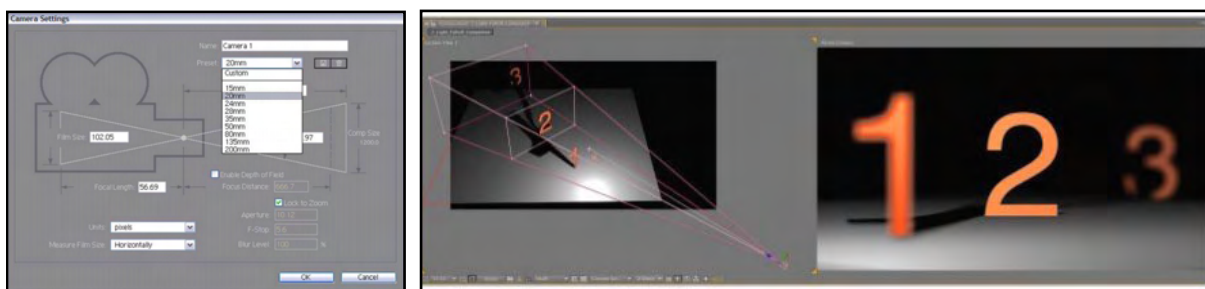
<sup>211</sup> Mitry, Jean, *Estética y psicología del cine 2, las formas* (Madrid: Siglo XXI, 1978), 55.

sus términos la imagen tiene entonces mucha profundidad de campo. En ambos casos el *apparatus* que posibilita la profundidad de campo es la lente fotográfica<sup>212</sup>, también denominada “profundidad de campo del objetivo<sup>213</sup>”. La separación entre capas que se asocia a este fenómeno encaja con la teoría gestáltica de Arnheim<sup>214</sup>, que establece una configuración de figura y fondo, en la cual la forma se asocia con la idea de contorno. El campo visual se estructura en unidades independientes basadas en esta jerarquización básica.

#### 4.1.3.1. Profundidad de campo del objetivo

Aunque cada fotograma que aparece en una obra de animación deba ser fotografiado (en el caso de la animación tradicional, las técnicas digitales evitan esa parte del proceso mediante la composición y el renderizado) las posibilidades expresivas de la lente no se emplean, ya que las capas que componen la imagen están superpuestas. Sin embargo la postproducción digital puede simular este efecto. Cualquier *software* de composición permite distribuir las capas de la imagen, como el fondo, los personajes y otros elementos de decorado, en un plano virtual. Mediante la aplicación de la cámara virtual, a la que se le puede configurar distancia focal, longitud focal o tamaño de película, se puede controlar la profundidad de campo (fig. 4.17). La variación de sus parámetros permite realizar *trasfocos*:

Alternar el foco a través de las distintas capas. [...] Se puede obtener una excelente sensación de profundidad mediante el desenfoco del fondo mientras mantenemos nítida la acción en primer término. E igualmente funciona al revés, desenfocando el primer término y reservando la nitidez para la capa de fondo<sup>215</sup>.



(Fig. 4.17)

<sup>212</sup> La variación en la distancia de las lentes que componen el objetivo o la apertura del diafragma (cuanto más abierto menos profundidad, cuanto más cerrado más profundidad) pueden determinar esta gradación.

<sup>213</sup> Langford, Michael, *La fotografía paso a paso* (Madrid: Herrmann Blue, 1990), 75.

<sup>214</sup> Arnheim, Rudolph, *Arte y percepción visual* (Madrid: Alianza editorial, 1979).

<sup>215</sup> White, Tony, *How to Make Animated Films* (Oxford: Focal Press, 2009), 404.

El empleo de estas técnicas depende del estilo de la producción:

Aprovechamos la tecnología digital para sustituir procesos de trabajo en los que antes invertíamos mucho tiempo. Una vez que las capas han sido dibujadas se escanean a máxima calidad. Los operadores dividen cada segmento de acuerdo a los patrones de color dictados por el jefe de animación o el director y los colorean digitalmente. Del mismo modo podemos hacer la composición final en *After Effects* sin tener que fotografiar todos los fotogramas de la película. Es decir, queremos que la impresión final sea como tradicionalmente se ha hecho y visto la animación, pero aprovechando las nuevas tecnologías<sup>216</sup>.

Si las capas apenas presentan separación entre ellas el resultado es una imagen plana. Si se acoplan los elementos “se enfatiza la composición y estructuración de elementos en la imagen del *anime*<sup>217</sup>”. La profundidad de campo óptica se construye entonces de forma muy delimitada: el personaje se encontrará enfocado hasta los bordes de su línea de contorno y el plano de fondo aparecerá borroso. Otros estudios de animación siguen la misma línea:

Nuestros dibujantes trabajan siguiendo el método tradicional: todos los dibujos se hacen a lápiz en un papel especial que empleamos en animación, y son los dibujantes los que comprueban que los movimientos son nítidos, la composición es correcta y la integración con el fondo es la deseada. Todos estos elementos serán trabajados en nuestro departamento digital, Mad Box, pero toda la base de la producción de nuestro estudio es artesanal<sup>218</sup>.

Bien sea mediante la superposición de capas de celuloide en la animación bidimensional, o mediante su digitalización, el *anime* “tiende a enfatizar la composición de sobre el movimiento<sup>219</sup>”. Lamarre denomina *animetismo*<sup>220</sup> a la construcción de imagen a través de capas y el establecimiento de relaciones de lateralidad, tanto entre fondo y figuras, como entre la cámara y la imagen. Su opuesto sería el *cinematismo*, en el que la cámara puede relacionarse libremente con los elementos de la escena desarrollando movimientos en profundidad. El sistema de trabajo de J.C.Staff y Madhouse evidencia que la integración de medios digitales no ha cambiado el *animetismo* que caracteriza al *anime*, sino que ha permitido perfeccionar y agilizar los procesos de ejecución. La profundidad de campo óptica es un elemento *animético*, pues altera la relación entre las capas en base a su superposición.

---

<sup>216</sup> Yuji Matsukura, entrevista en el estudio J.C. Staff, 16 de septiembre de 2014.

<sup>217</sup> Lamarre, Thomas, op. cit. 111.

<sup>218</sup> Tsuchiya Hiroko, entrevista en estudio Madhouse, 17 de septiembre de 2014.

<sup>219</sup> Lamarre, Thomas, op. cit., 105.

<sup>220</sup> Ibid., 126.



*Rurouni Kenshin* (fig. 4.18) presenta esa modificación mediante un *trasfoco*. Los tres fotogramas pertenecen a un mismo plano. La profundidad de campo del objetivo distingue dos niveles: el fondo está formado por el escenario y dos personajes estáticos. El foco se centra en ese punto durante los primeros fotogramas del plano. El segundo nivel entra en plano mediante el deslizamiento de la capa y el foco varía hasta él. Este primer término conserva el foco y el segundo se mantiene desenfocado, creando así la de profundidad de campo óptica. El resultado, comparado con el *trasfoco* de una lente real, es bastante tosco. Los creadores del *anime*, conscientes de ello, lo emplean fugazmente de modo que esta imperfección pase lo más desapercibida posible. Esto se aprecia tanto en la velocidad del *trasfoco* como en la corta duración del plano.



(Fig. 4.18)

El mismo efecto se puede apreciar en *Evangelion*. En la figura 4.19 se han seleccionado dos fotogramas pertenecientes a la serie de 1995 y otros dos del largometraje de 2007. En la versión televisiva de 1995 el plano enfoca en un primer momento los residuos de la cocina. A continuación el foco pasa al joven, asombrado por el desorden. Esta alteración de la profundidad de campo del objetivo simplifica la lectura de una viñeta en la que todos los elementos se presentan simultáneamente y es el lector el que ha de leerlos sucesivamente.



(Fig. 4.19)

En la versión cinematográfica de *Evangelion* (fotogramas inferiores) se refuerza la diferencia entre los dos términos aplicando más nitidez y desenfoco a ambos en cada momento.

Este tipo de profundidad de campo se distingue de la “visión normal<sup>221</sup>”. La visión humana, al contrario que la de la cámara o el dibujo, es binocular<sup>222</sup>. Esto permite “apreciar la distancia de un punto del campo acomodando sobre él<sup>223</sup>”. Al centrarse la atención en ese punto la percepción lo procesará como nítido siendo la zona periférica a él borrosa. Históricamente la pintura representaba todas las zonas de la imagen con nitidez, efectuando algunas modificaciones de escala en fondo o aplicando efectos como la perspectiva atmosférica que dieran la sensación de lejanía. La fotografía introduce este tipo de artificio en la imagen representada.



(Fig. 4.20)

Hasta principios del s. XXI estos efectos eran bastante difíciles de conseguir mediante técnicas analógicas. Por lo general las obras audiovisuales pertenecientes a mediados de los ochenta y principios de los noventa no presentan apenas modificaciones de la profundidad de campo óptica, sino que optan por el campo profundo. Los dos primeros fotogramas de la figura 4.20 muestran como *Lupin III*, de este período, plantea los paisajes del campo profundo con poca nitidez. Este efecto parece encajar con la perspectiva atmosférica. El tercer fotograma sí muestra distorsión óptica. La imagen se compone de tres capas. Dos de ellas (la motocicleta con el personaje y el suelo) se encuentran en primer término. El edificio del fondo es la tercera capa que simula escasa profundidad de campo, al colocarse sobre ella un vidrio translúcido (que a pesar de la poca nitidez se puede apreciar que ha sido realizada

<sup>221</sup> Deriberé, Maurice, *El color en las actividades humanas* (Madrid, Editorial Tecnos, 1964), 54.

<sup>222</sup> Aunque existan pinturas, fotografías y películas estereoscópicas, su mimesis de la visión humana es bastante limitada.

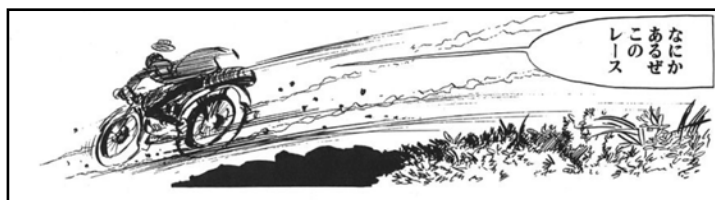
<sup>223</sup> *Ibid.*, 156.



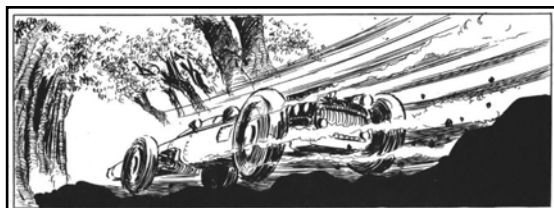
siguiendo el mismo patrón que los fondos de los otros dos fotogramas). Estos primitivos intentos se van perfeccionando a medida que las nuevas herramientas técnicas se adoptan en los estudios de animación.



(Fig. 4.21)



En el *manga* escrito y dibujado por *Monkey Punch* (fig. 4.21) aparecen tres formas de profundidad de campo. La viñeta superior presenta en primer término al personaje,



definido y dibujado con trazos nítidos. El fondo, más que desenfocado, está diluido al estilo de las pinturas *sumi-e*<sup>224</sup>. En él se intuyen rocas y un escenario montañoso, elementos típicos de ese estilo pictórico. La segunda viñeta reduce los elementos espaciales para centrarse en la trayectoria y desplazamiento de la motocicleta. Estelas de polvo y líneas cinéticas forman los vectores de lectura y movimiento. Para reforzar esta elección de la profundidad se elimina el marco. Salvo la base y la forma vertical que presenta el globo de diálogo, los elementos se integran directamente en la página que soporta la imagen. La tercera viñeta añade más elementos. En este caso las filas de árboles enmarcan la trayectoria creando la sensación de campo profundo. La profundidad se anula en el punto de fuga. Comparando las imágenes de las figuras 4.20 y 4.21 vemos que la profundidad de campo óptica es un recurso mucho más común (y fácilmente aplicable) en el *anime* que en el *manga*.

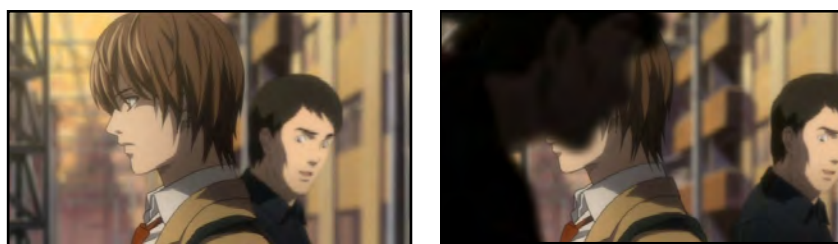
Las razones de estas diferencias pueden deberse a que el trazo sobre papel encuentre más dificultades para imitar la alteración del campo visual que produce una lente. Tanto *manga* como *anime* emplean líneas de contorno como medio para la distinción figura-fondo. En el cómic el fondo puede ser dibujado de forma difusa y otro término nítido. La animación simplifica el proceso, ya que los elementos de la imagen se distribuyen en capas. Películas

<sup>224</sup> Técnica de dibujo monocromática llegada a Japón desde China en el siglo XIV.

cuya composición es íntegramente digital, como *Berserk: la Edad de Oro*, emplean continuamente esta técnica. La integración de las capas que componen la imagen se realiza mediante la técnica de la figura 4.17.

#### 4.1.3.2. Distribución del campo mediante la composición

Los fotogramas de la figura 4.22 (*Death Note*) emplean la composición de capas superpuestas y profundidad óptica. El personaje principal conserva toda su nitidez, pues es el centro de atención del plano. La creación del campo profundo obedece a una difuminación progresiva del resto de personajes y elementos de la escena. En el segundo fotograma se aprecia cómo un personaje se introduce en primer plano. Sólo aparece su silueta. La sensación de que el protagonista pasea por una calle transitada se transmite mediante la superposición de capas cuya definición varía en función de la profundidad.



(Fig. 4. 22)

La obra del dibujante y escritor Kentaro Miura, “Berserk”, empezó a publicarse en 1990. 25 años después continúa publicándose irregularmente<sup>225</sup>. En estos años la obra ha sido adaptada al *anime* en dos ocasiones. La primera entre 1997 y 1998, en forma de serie de televisión (25 capítulos de 23 minutos, producidos por Oriental Light and Magic y dirigidos por Naohito Takahashi). La segunda, entre 2012 y 2013, mediante tres largometrajes de unos 90 minutos producidos por Studio 4C y dirigidos por Toshiyuki Kubooka. Las diferencias entre ambas son varias:

- A pesar de que abarcan prácticamente el mismo arco argumental del cómic, conocido como *La Edad de Oro*, el metraje de la serie duplica ampliamente al de las películas. La serie de televisión adapta gran parte de los acontecimientos del arco, mientras que las películas los sintetizan (ajuste por compresión). Además, el creador del *manga* se implicó personalmente en la elaboración del guión de los largometrajes, ya que había una serie de

<sup>225</sup> Miura asegura que, a fecha de noviembre de 2014, los lectores sólo conocen en 60% de la obra, con lo que existen dudas acerca de si algún día “Berserk” concluirá.

elementos que quería corregir. Según el director de la trilogía, Toshiyuki Kubooka, estas tres películas son más fieles a la idea final de Kentaro Miura de su obra que el propio *manga* publicado.

- La serie producida en 1997 está realizada mediante animación basada en la superposición de capas de celuloide, con muy pocos elementos de postproducción digital. La cámara se mueve horizontal o verticalmente sobre el campo, algún *zoom* ocasional. En ocasiones se le otorga algún temblor que simule la vibración de golpes o deflagraciones. La sencillez de los fondos, la repetición de movimientos, el uso de imágenes estáticas y baja cadencia de fotogramas animados hacen de *Berserk* un claro ejemplo de animación limitada. El formato de la serie es de 1.33:1, acorde al tamaño de los televisores de esa década. Los largometrajes mezclan animación tradicional con digital, animación limitada y completa. Elementos bidimensionales se integran en entornos 3D, el volumen de los cuerpos y el color han sido compuestos digitalmente, al igual que todas las capas que componen la imagen. La complejidad de la profundidad se observa en la gradación de distancia de cada capa. Efectos como la sangre, la luz, el fuego, la desintegración de elementos o el agua son íntegramente digitales. Las interpolaciones entre los movimientos de los personajes también son digitales, lo que elimina los lapsos estáticos de la animación limitada. Esto es especialmente perceptible en los planos ralentizados, donde la frecuencia de fotogramas por segundo es mucho mas alta que en la animación tradicional. La cámara se mueve con total libertad, como si los acontecimientos se desarrollasen en una localización real, incluso se la personifica mediante el impacto de sangre sobre la pantalla. El formato de las películas es 2.35:1, cuyo ancho es casi el doble que el 1.33:1.
- La serie de televisión se emitió originalmente en Japón entre octubre de 1997 y marzo de 1998, en un plazo de cinco meses. La trilogía estrenada en cines abarcó un año, entre febrero de 2012 y febrero de 2013. La diferencia de tiempo de producción, presupuesto y metraje final entre una y otra juega a favor de la segunda a la hora de cuidar los detalles formales y narrativos, además de contar con la ayuda directa del creador del *manga* a la hora de escribir la historia.

Las diferencias entre una producción y otra se aprecian en la profundidad de campo. En la figura 4.23 los fotogramas de la izquierda corresponden a la serie, mientras que los de la derecha a uno de los largometrajes. En el primer fotograma de la serie la imagen alude al campo total: todos elementos son perfectamente nítidos. La reducción de escala de las figuras, el uso de la perspectiva lineal y el oscurecimiento progresivo hasta el fondo construyen la profundidad. El plano carece de animación y un leve *zoom* de alejamiento aporta movilidad a la imagen. En el segundo fotograma de la serie la profundidad la aportan los trazos menos definidos del bosque que compone el fondo, ya que los dos personajes permanecen en el mismo plano.



(Fig. 4.23)

En los fotogramas de la película se observa una profundidad más compleja. En el fotograma de la primera fila el foco está localizado en el soldado situado en la zona izquierda del plano. Tanto hacia el fondo como hacia el primer término se van desenfocando los términos. El protagonista, cuyo rostro está cortado por el encuadre, no tiene la máxima nitidez. El bosque presenta varias capas de profundidad hasta un fondo azul perfilado por un árbol. El segundo fotograma presenta una construcción del espacio igualmente gradual. El primer término, que a pesar de estar en movimiento posee bastante nitidez, lo forma el soldado abatido que vuela hacia la cámara. A medida que nos alejamos la profundidad de campo se reduce, ayudada por un efecto de niebla en el grupo del fondo.

Gatsu, el personaje que blande el arma ensangrentada, aparece especialmente borroso debido a que se le ha aplicado un efecto de *motion blur*<sup>226</sup>. Al incrementar la sensación de profundidad mediante estas técnicas “puede aumentarse el tamaño percibido del escenario<sup>227</sup>” sin que el tamaño de plano sea el elemento determinante.

La serie emplea elementos básicos de profundidad definidos mediante el dibujo. Cada capa posee un valor de profundidad, pues se dibujan de modo que en la captación final todos los elementos encajen. En la selección que hemos hecho del largometraje únicamente los planos de campo profundo están anclados en su cualidad de fondo. El resto de personajes y elementos pueden ser distribuidos en cualquier término de la imagen en la fase de composición. La razón es que el entorno compositivo es tridimensional: la propia capacidad de distribución de las capas y la cámara para desplazarse sobre el eje Z (la profundidad) pueden manipular este valor. Esto les confiere una estética similar a las películas de imagen real, que según su director, Toshiyuki Kubooka:

Le confiere más realismo a la historia. Queríamos alejarnos de las limitaciones de la animación clásica a efectos narrativos y poder movernos dentro de la escena con total libertad. No quiero decir que esté haciendo un *anime* realista. El color y el dibujo no lo es. Pero quería que la forma de contarlo si lo fuera. Por eso manchamos la imagen y los personajes, para hacerlos menos dibujados y más reales<sup>228</sup>.

Esta afirmación se basa en la percepción del cine como “cercano a la realidad, mientras que la animación se considera como una narración más simbólica<sup>229</sup>”. Esta afirmación es convencional, dado que el espacio audiovisual se crea mediante construcciones que también van variando a lo largo del tiempo. Además “la percepción se produce cuando procesos estrictamente fisiológicos se convierten en construcciones mentales<sup>230</sup>”. Estas técnicas digitales no son las primeras en tratar de simular el comportamiento de la cámara en

---

<sup>226</sup> Propiedad aplicable a elementos con movimiento en programas de composición digital. Para simular la incapacidad del ojo de percibir nítidamente movimientos rápidos el *software* aplica un efecto borroso acorde a la curva de velocidad. En los puntos iniciales del movimiento será menor, mientras que en los medios y finales mayor. Langford, Michael y Efthimia Bilisi, *Tratado de fotografía* (Barcelona: Omega, 2009), 404.

<sup>227</sup> Aumont, Jacques, op. cit., 241.

<sup>228</sup> Tsuyoshi Kubooka, entrevista en Studio 4C, 17 de septiembre de 2014.

<sup>229</sup> Brown, Steven T., coord. *Cinema Anime*, (Hampshire: Palgrave Macmillan, 2006), 25.

<sup>230</sup> Zunzunegui, Santos, op. cit., 31.



un escenario real. La cámara multiplanar inventada por Disney (fig. 6.26) aportó interesantes capacidades a la profundidad de campo y el mantenimiento de las proporciones.

El empleo de este tipo de técnicas, ajenas al cómic y la animación, puede fundarse en la experiencia perceptiva del público, que reconoce estos imperfectos intentos de imitar a la fotografía y es capaz de interpretarlos correctamente. Como indica Zunzunegui “los gestaltistas prefieren limitar el alcance del juego de los indicios ya la experiencia pasada para plantear la profundidad como un hecho de la experiencia inmediata<sup>231</sup>”.

#### 4.1.3.3. La profundidad de campo como elemento narrativo

La profundidad de campo óptica no solo tiene una función selectora de términos, también puede usarse con fines narrativos relativos al punto de vista. La viñeta de la figura 4.24 (“Ranma”) se compone de tres viñetas que muestran a los dos personajes y el *dojo* donde van entrenar. El *anime* emplea dos planos para representar estas viñetas. El primer plano (representado en 5 fotogramas de la figura) mantiene fijo el encuadre y son los elementos, personajes y foco los que van variando. En un primer momento una puerta corredera llena la imagen (primer fotograma) y, al deslizarse, nos descubre la estancia (segundo fotograma). La habitación, que aparece borrosa y oscura, aumenta progresivamente



(Fig. 4.24)



<sup>231</sup> Ibid., 34.

su luminosidad y nitidez. En el tercer fotograma la chica entra en cuadro por la zona derecha y permanece unos instantes (con lo que la imagen pasa a definirse como un plano semisubjetivo). A medida que se desplaza hacia el fondo de la imagen la profundidad de campo se reduce levemente para centrar en foco en ella (cuarto fotograma). Es entonces cuando se descubre que estamos ante un plano subjetivo de Ranma (en el fotograma anterior Akane se dirige explícitamente a él), que finalmente entra en cuadro, con lo que, de nuevo, se configura un semisubjetivo, esta vez del personaje de Ranma. El siguiente plano (sexto fotograma), al igual que la viñeta equivalente, nos muestra a ambos personajes enfrentados, pero la angulación baja hasta un ligero picado para que se integre en la parte inferior de la imagen el marco de la puerta. Hay de nuevo una diferencia de foco entre el fondo y el primer término, que se mantiene desenfocado. Este segundo plano emplea el desenfoco para aportar profundidad espacial. El primero, mediante la variación de la profundidad de campo y el movimiento de los personajes, construye un plano mucho más complejo que la viñeta original, en el que varía la percepción del punto de vista del personaje respecto a la cámara.

#### 4.1.3.4. Sistemas de representación de la profundidad de campo

Además de las dos nociones mencionadas, Mitry también considera la profundidad como los movimientos de los actores en el campo: “en vez de ser la cámara la que se desplaza en relación a los actores, desglosando poco a poco plano, los actores se desplazan en relación a la cámara en el interior de un campo compuesto por un plano fijo<sup>232</sup>”. La profundidad de campo se entendería de esta manera como “la distancia de un elemento con respecto a un plano horizontal de referencia cuando dicho elemento se encuentra por debajo de la referencia<sup>233</sup>”. El cómic posee numerosas herramientas para representar movimientos en profundidad. Como vimos en “Nausicaä” (fig. 4.2 y 4.4) el desplazamiento del personaje se traza mediante huellas que parten desde la base de la viñeta hacia el fondo. En el *anime* esas huellas se omiten, ya que el desplazamiento aparente se produce mediante la animación del personaje. Se pueden emplear otros elementos, como líneas cinéticas, símbolos de desplazamiento (nubes, movimiento de elementos de la escena) o representación de fases

---

<sup>232</sup> Mitry, Jean, op.cit., 42.

<sup>233</sup> Langford, Michael, op. cit., 56.



consecutivas del movimiento (fig. 4.25, viñeta derecha). Aumont enumera las siguientes formas de crear profundidad desde la geometría monocular<sup>234</sup>:

- a) **Gradiente de textura:** las escenas implican que los personajes y objetos se enmarquen en un contexto. Todos elementos tienen una “textura aparente”, es decir, una regularidad o irregularidad dependiendo de la inclinación con la que se represente la superficie.
- b) **Perspectiva lineal:** sistema de proyección basado en la convergencia de las líneas en un plano mediante la disminución de la anchura de los segmentos de las rectas paralelas. Aunque Aumont no la incluye, la **perspectiva paralela** es igualmente válida.
- c) Las **variaciones de la iluminación** basadas en la luminosidad<sup>235</sup>, color, sombras propias y proyectadas y perspectiva atmosférica<sup>236</sup>. El “gradiente de iluminación”, variando progresivamente la iluminación de una superficie o elemento de la imagen, puede ayudar a producir volumen, sombras y profundidad.
- d) **Criterios locales:** se basa en la interposición de unos elementos frente a otros. De este modo unos tomarán la característica de fondo (aquellos que queden ocultos por los que estén completos, en primer término).

A estos Villafañe y Mínguez añaden<sup>237</sup>:

- e) **Variación de tamaño:** la profundidad se construye mediante la progresiva reducción de la escala de los elementos, que ha de ser transversal a la superficie de la imagen.
- f) **Distancia de la base al cuadro:** esta medición considera que aquellas figuras más cercanas al límite horizontal inferior se encuentran más cercanas y, a medida que se elevan, se van alejando del mismo.

Varillas<sup>238</sup> advierte que el empleo de sombreados y algunos de estos recursos visuales puede hacerse con una intención puramente compositiva, de relleno o para remarcar la

---

<sup>234</sup> Aumont, Jacques, op. cit., 42-43.

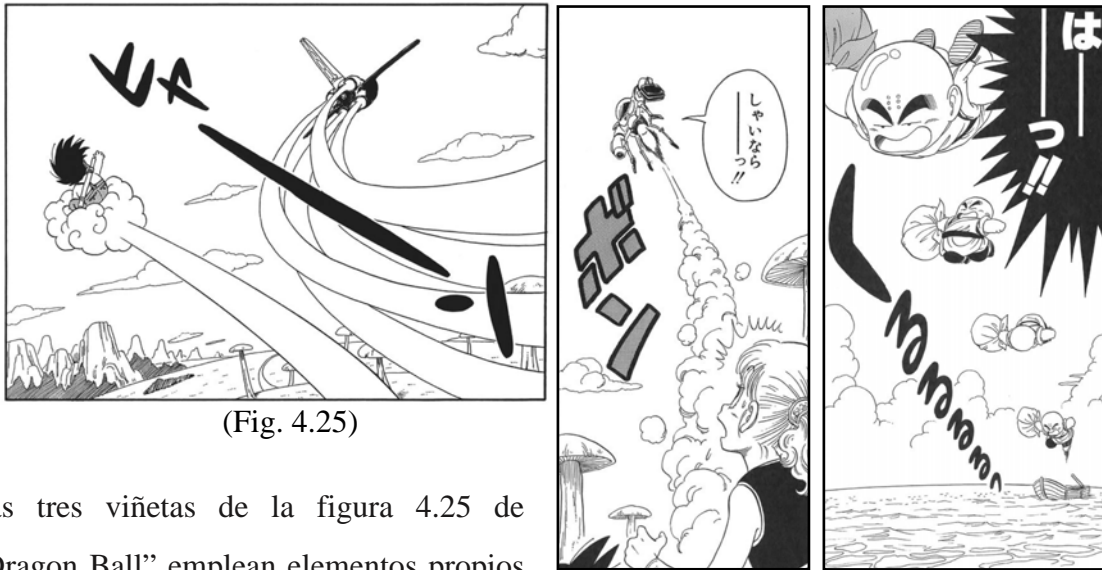
<sup>235</sup> Percepción no lineal en función de la cantidad de luz recibida.

<sup>236</sup> Difusión de objetos y elementos representados como más lejanos a causa del espesor de la atmósfera, imitando la densidad de la bruma.

<sup>237</sup> Villafañe, Justo y Norberto Mínguez, op. cit., 173.

<sup>238</sup> Varillas, op. cit., 82.

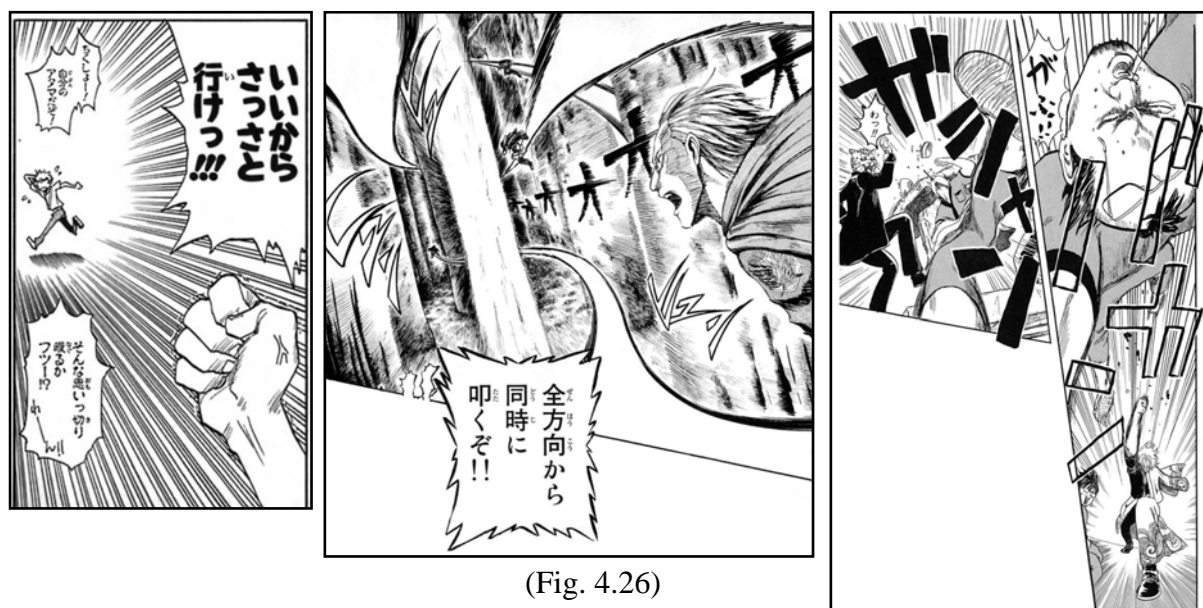
presencia de los protagonistas. Estas características no suelen presentarse aisladas, sino que se complementan para crear el espacio en profundidad.



Las tres viñetas de la figura 4.25 de “Dragon Ball” emplean elementos propios del movimiento para aportar ese espacio en profundidad a la imagen. La viñeta derecha muestra simultáneamente las fases del movimiento, pero la nitidez del trazo en los cuatro momentos es la misma. La lectura de derecha a izquierda (que, recordemos, es la correcta en el *manga*) muestra la barca como punto inicial y la parte superior de la imagen como último momento. El tamaño del personaje aumenta progresivamente en cada dibujo y la trayectoria sigue una diagonal ascendente. La onomatopeya y el texto refuerzan el salto.

La viñeta del centro presenta un contraste entre el tamaño del personaje en la parte inferior derecha y el vehículo que se aleja para simular la lejanía. La profundidad se logra mediante la inclusión de una estela de humo a la que se dota de volumen mediante el trazo y cuya curvatura crea la ilusión de la tercera dimensión en la imagen. Estas dos viñetas basan igualmente su profundidad en la distancia que crea la composición entre la base de la imagen y la posición del elemento en la parte superior.

Finalmente la viñeta izquierda recurre a una serie de líneas, a medio camino entre el simbolismo cinético del desplazamiento, y el chorro del aeroplano. La curvatura de las líneas cumple la misma función que en la anterior viñeta.



(Fig. 4.26)

Las viñetas de la figura 4.26 pertenecen a obras cronológicamente posteriores. La viñeta de la izquierda (“Bleach”) construye el espacio mediante líneas cinéticas que crean una perspectiva lineal cuyo punto de fuga es el personaje. La combinación de las rectas, la composición del puño cerrado, el personaje siguiendo el vector de lectura y la escala descendente de los elementos consiguen crear los planos de profundidad. La luminosidad es mucho más intensa en el fondo al mantener la reserva de color y eliminar las líneas cinéticas.

La viñeta central (“Shingeki no kyojin”) presenta alteraciones cinéticas en los personajes y elementos, incluso en los inmóviles (como los árboles o el suelo) y las onomatopeyas. La estela de desplazamiento se integra aquí con los elementos de la escena para marcar la profundidad y lejanía de los personajes que están avanzando. Nótese como el tamaño de los caracteres de la onomatopeya “o” (オ) también es descendente. La parte central de la imagen, correspondiente al punto de fuga y mayor profundidad, posee un gradiente de textura desde los laterales hacia esa zona para marcar la distancia desde el primer término, en este caso el personaje de la derecha.

La viñeta de la derecha (“Gintama”), al igual que la primera, sustituye el espacio por rectas. Presenta algunos elementos similares (fuga, vectores, escala ascendente), pero aquí es el resultado de una acción el que añade el matiz de profundidad. El marco es diagonal y la parte superior es más ancha que la base para reforzar esta sensación. La viñeta vertical se complementa con la contigua en la que se muestra la caída desde el punto de vista opuesto con la deformación al personaje (los pies son mucho más anchos que su cabeza), simulando

una hiperbólica distancia entre el primer término y el fondo. Las dos viñetas emplean la variación de luminosidad de la que habla Aumont, al igual que la de “Bleach”, para marcar los puntos de mayor profundidad en la viñeta.



(Fig. 4.27)

La adaptación de las viñetas de “Dragon Ball” (fig. 4.24) en la figura 4.27 presenta similitudes y diferencias significativas. La primera viñeta muestra los mismos elementos de profundidad, aunque la eliminación del paisaje, que supone a una exagerada referencia del suelo por la curvatura terrestre, le resta matices espaciales. El plano anima la trayectoria tanto de la nube como del aeroplano, con lo que no es necesaria la suma de más elementos para matizar la tercera dimensión. La segunda viñeta se construye con un plano cuya angulación y punto de vista son opuestos. Aquí el plano es picado y nos deja ver a los personajes en profundidad. La estela se mantiene pero crea únicamente verticalidad, no profundidad, que se representa mediante la perspectiva paralela. La tercera viñeta de la figura 4.24 simplifica las fases de movimiento mediante la animación del personaje. La viñeta tiene un formato vertical que permite apreciar todo el espacio. Dado que el formato de la serie es de 4:3, que es un formato horizontal, se realiza una panorámica vertical para seguir al personaje.

Las tres formas de profundidad basadas en el concepto de Mitry encuentran otras diferencias respecto a las viñetas de la figura 4.26. El fotograma de la parte superior izquierda de la figura 4.28 pertenece a *Bleach*. Se emplean líneas cinéticas para crear un punto de fuga que centre la atención de la mirada. El gradiente de iluminación se suma aquí al de color: la



luminosidad varía desde los bordes de la imagen hasta el centro, donde confluyen las rectas y la intensidad del blanco es mucho mayor.



(Fig. 4.28)

Los dos fotogramas de *Gintama* aportan todos los elementos que veíamos anteriormente (fig. 4.26), aunque aquí se mantiene la referencia al espacio real y no hay luminosidad progresiva hasta el punto de mayor profundidad. El empleo de líneas cinéticas en el primer plano y su ausencia en el segundo se explica por el uso del movimiento animado en este último. El fotograma en el que se ve al personaje proyectado hacia la cámara es una imagen estática. Al igual que en el *manga* los personajes carecen de movimiento. El sonido y un rápido movimiento de cámara compensan este estatismo. El segundo fotograma sí presenta animación, tanto en personajes como en elementos de *atrezzo*.

*Shingeki no kyojin* (segunda y tercera fila de fotogramas) es un ejemplo de la integración de animación tradicional 2D con elementos 3D. Los árboles han sido creados mediante un programa de composición 3D. Su forma y volumen varía a medida que seguimos al personaje deslizarse sobre ellos. La luz y textura también se alteran de acuerdo al movimiento. Es el personaje el que ha sido creado en 2D. Si en la viñeta de la figura 4.26 veíamos cómo la trayectoria se integraba con los árboles, trazándola entre ellos, el plano de la

serie muestra un movimiento lineal en el que el personaje apenas interactúa con el entorno. Ningún elemento se superpone a él ni se mueve entre los árboles, tal como veíamos en el *manga*. Los elementos 3D del fondo sí lo hacen, las ramas se superponen y la luz parpadea continuamente a medida que la cámara sigue al personaje. La variación de la escala (que obedece al acercamiento o lejanía de la cámara), el uso de movimientos de acuerdo a trayectorias diagonales del personaje, la variación de luminosidad entre los términos y los elementos tridimensionales del fondo disimulan esta falta de integración de tal manera que apenas resulta perceptible.

En el cine los actores pueden moverse a través del espacio en el que se encuentran. La cámara captará ese movimiento en profundidad mediante la variación de su tamaño, el solapamiento con otros elementos o el acercamiento a algún punto de fuga. El *anime* puede emplear tres métodos para este tipo de representación de la profundidad de campo:

- Imitar al *manga*, empleando líneas cinéticas y puntos de fuga muy marcados para dar la impresión de desplazamiento de un personaje o elemento estático.
- A través de la escala del personaje, empuqueñeciéndolo o agrandándolo para dar sensación de alejamiento o acercamiento.
- Integrar al personaje dentro del espacio y desplazarlo hacia los puntos de fuga. Esta técnica puede ser realmente efectiva si hay traslazo con más elementos o se siguen las líneas convergentes de la perspectiva.

Por lo tanto el *manga* emplea elementos pictóricos para configurar la profundidad de campo, como textura, perspectiva, superposición, escala o distancia respecto a la base. El movimiento generado por la animación puede combinar estos elementos de forma aún más eficiente mediante su gradación dinámica. No parece que las técnicas 3D aporten en el *anime* mayor integración del personaje con el entorno. Las herramientas digitales facilitan la representación del espacio, pero los personajes siguen siendo 2D, con lo que la inconexión de planos de profundidad se mantiene respecto a la animación pre-digital. El uso de cámaras virtuales optimiza la manipulación de la profundidad de campo del objetivo, que se ha convertido en una característica constante del *anime* de los últimos años, manteniendo “la

distancia entre las capas de la imagen, que caracteriza a este tipo de animación<sup>239</sup>”. Se mantiene así el *animetismo* característico de la animación japonesa.

#### 4.1.4. Variaciones del encuadre en el *manga* y el *anime*

Cualquiera de las imágenes que tratamos posee un encuadre, que designa el “proceso mental y material por el cual se llega a una imagen que contiene un cierto campo visto desde un cierto ángulo, con ciertos límites precisos<sup>240</sup>”. La acción de encuadrar, en *manga* y *anime* difiere de la del cine o la fotografía. Como señala Barbieri<sup>241</sup> el fotógrafo encuadra mediante una operación de sustracción. De entre todo el campo visible selecciona una parte en detrimento del resto. El dibujante y animador construyen la imagen encuadrada por “adición de trazos y de formas<sup>242</sup>”, no es una selección delimitada de la realidad. Esta operación hace que lo no representado tenga el mismo valor que las imágenes fotográficas, porque independientemente de si la imagen supone una captación o una reconstrucción “los conjuntos son cerrados, y todo lo que es cerrado está artificialmente cerrado<sup>243</sup>”. El fuera de campo en *manga* y *anime* hace referencia a un espacio que nunca ha existido pero que se puede inferir mediante el encuadre.

Las selección de “Naruto” y “Hajime no Ippo” (fig. 4.29) corresponden a viñetas de localización. El tiempo de lectura del cómic permite apreciar todos los detalles de la escena: los personajes, la escenografía, la luz o relaciones de perspectiva y distancia. Cuando estos planos de localización se adaptan al *anime* el espacio a representar es el mismo, pero se les ha de aplicar un tiempo de lectura lo suficientemente holgado como para que se perciban todos los elementos de la viñeta. La solución más común es la de mover la cámara lentamente sobre la imagen. Puede tratarse de una panorámica vertical, como en el caso del grupo de fotogramas de la parte superior derecha (*Naruto*). La segunda fila (*Hajime no Ippo*) muestra un movimiento similar a un *travelling* lateral. En todos estos planos hay un recorte de elementos por los laterales: edificios y accidentes geográficos *continúan* (empleando este

<sup>239</sup> Lamarre, Thomas, op. cit., 8.

<sup>240</sup> Aumont, Jacques, op. cit., 162.

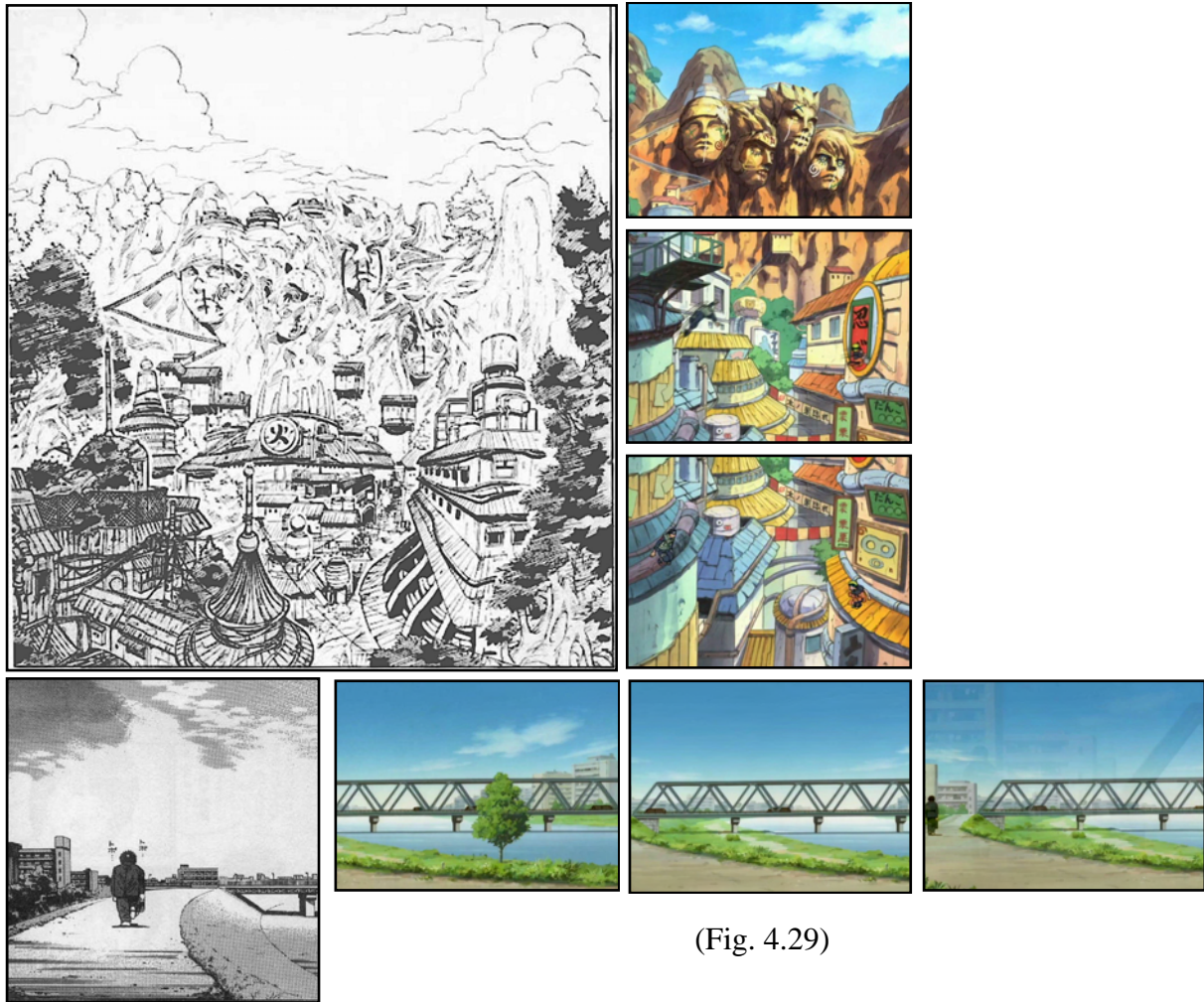
<sup>241</sup> Barbieri, Danielle, op. cit., 133.

<sup>242</sup> Ibid., 134.

<sup>243</sup> Deleuze, Gilles, op. cit., 25.



término en su acepción gestáltica) más allá del encuadre. Pero es una ilusión perceptiva, ya que la representación pictórica no ha creado más de lo que aprecia.



(Fig. 4.29)

Si se tratara de una captación fotográfica ese movimiento de cámara sería una decidida selección. El inicio y fin indicarían qué va a convertirse en espacio fílmico y cuál será el fuera de campo. El cómic y la animación nos presentan una imagen construida exclusivamente para ese plano. Incluso si se trata de la cuidada reproducción de un espacio real (fig. 4.1) no se va a crear nada que no vaya a incluirse en la obra final dado el tiempo y esfuerzo que requieren.

Cada viñeta y cada plano selecciona minuciosamente qué se va a mostrar y establece una cohesión narrativa con el resto de viñetas o planos de la secuencia<sup>244</sup>. El encuadre se

<sup>244</sup> En obras como *Berserk*, *Akira* o *Evangelion* los elementos se representan con absoluta precisión: bloques de edificios plasmados con todas sus peculiaridades, maquinaria o elementos de *atrezzo* cuidados hasta el más mínimo detalle. Tanto en *manga* como *anime* el tiempo es un recurso limitado, con lo que el esfuerzo invertido en estas imágenes hiperrealistas suele compensarse con otras donde los elementos se reducen al mínimo. Esto no supone un escollo, ya que si un elemento ha sido claramente presentado, no es necesaria su repetición.

considera “un momento privilegiado merced al cual el enunciador diseña las condiciones de acceso al significado del texto visual, las constricciones a las que debe someterse el enunciatario en su recorrido interpretativo<sup>245</sup>”. Este acceso es una continua negociación entre lo mostrado y lo insinuado, que varía en función de los límites de la imagen. Los límites pueden variar continuamente en cómic mediante la forma de la viñeta. ¿Qué relación hay entre la forma y el encuadre? El origen de la palabra “cuadro”, al que se refiere el encuadre, se encuentra en el término latino *quadrus* y el francés *cuadre*, es decir, cuadrado. No es de extrañar que los formatos normativos presentaran diversas variaciones sobre el cuadrado, alterando la relación entre altura y anchura, pero manteniendo siempre una delimitación formada por líneas que convergen en cuatro ángulos rectos.

La necesidad de limitación se encuentra en cada imagen, ¿cuál es entonces el núcleo de esta acción narrativa? “Encuadrar significa aislar subrayando; significa colocar en el centro de atención, de manera que el resto constituya el fondo o ambiente<sup>246</sup>”. Cuando se adapta una viñeta a la animación se estudia qué elementos son determinantes en la misma y se encajan en el formato que tenga esa producción audiovisual: “Afortunadamente el *manga* “Gintama” está hecho con la intención de adaptar a la animación [...] y está basado en obras audiovisuales y novelas históricas. Al estar inspirado en estas historias su estructura es fácil de trasladar a imagen en movimiento<sup>247</sup>”. La viñeta de “Gintama” (fig. 4.26, derecha) se construye con una composición vertical: un personaje en la base sobre el punto de máxima profundidad de la imagen de cuerpo entero y otro personaje en primer término con una proporción dominante de su rostro en la parte superior.

La serie *anime* atiende a la acción: un personaje ha golpeado al otro y lo ha proyectado a varios metros de distancia. El espacio y desplazamiento del personaje se representan en un plano general. Todos los elementos del plano vertical se mantienen. Dado que *Gintama* es una serie cuyas primeras temporadas se creaban en 1.33:1, se amplía la imagen por los laterales. Eso obliga a introducir más elementos: el personaje que se aprecia en la parte inferior izquierda de la viñeta recortado ahora se representa de cuerpo entero. Los

---

<sup>245</sup> Zunzunegui, Santos, op. cit., 85.

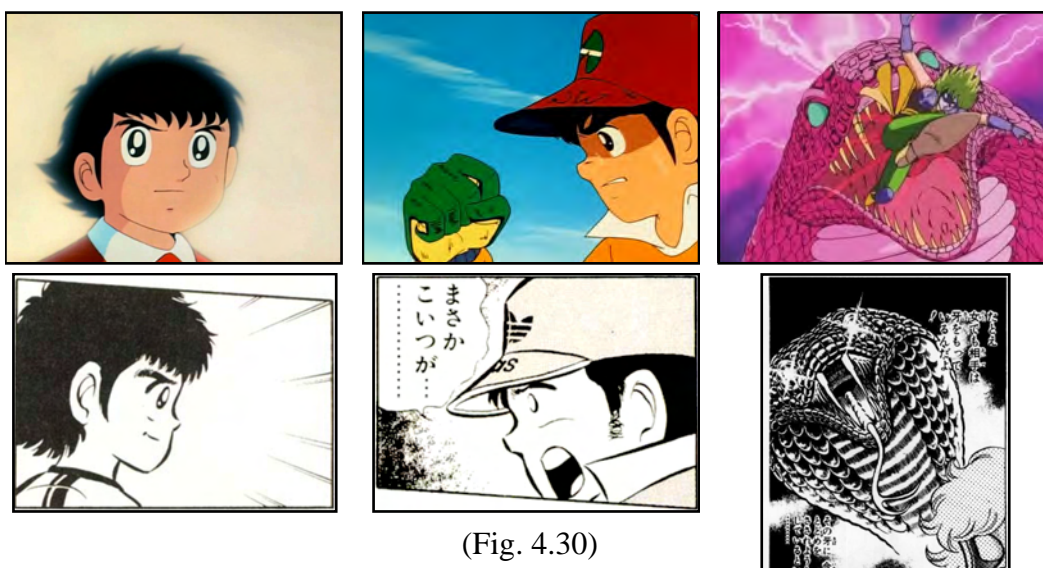
<sup>246</sup> Ibid., 135.

<sup>247</sup> Yoichi Fujita, entrevista en estudio Sunrise, 18 de septiembre de 2014.

brazos del personaje agredido, antes casi completamente en fuera de campo, ahora se presentan casi al completo.

#### 4.1.4.1. La angulación como selector narrativo del espacio

Además de la selección en función de la distancia, todo encuadre implica una angulación. La más frecuente, por su similitud con la visión humana, es la horizontal, en la que “el punto de vista de quien observa y representa la escena (sea el ojo o la cámara) está aproximadamente a la misma altura de aquello que es encuadrado<sup>248</sup>”. La variación vertical de la misma dará lugar a angulaciones oblicuas. Si el enfoque es desde arriba se denomina picado, mientras que si es desde abajo se conoce como contrapicado. Las angulaciones verticales son aquellas en las que el centro de visión forma un ángulo de 90 grados respecto a la base o la parte superior, encontrando planos cenitales o nadir.



(Fig. 4.30)

En la figura 4.30 encontramos ejemplos de angulaciones en ambos medios. Esta elección óptica puede “adjetivar profundamente la representación<sup>249</sup>”. La angulación frontal (imágenes izquierda y central, “Captain Tsubasa”) transmite equilibrio al resultar un punto de vista cercano a la experiencia humana. En la muestra hemos encontrado que los planos nadir (*Saint Seiya*, fotograma parte superior derecha) suelen corresponder con un punto de vista subjetivo. El plano picado es especialmente eficaz a la hora de presentar espacios o como

<sup>248</sup> Barbieri, Danielle, op. cit., 136.

<sup>249</sup> Gubern, Roman y Luis Gasca, op. cit., 16.



plano de localización en el *anime*, pues es ideal para la construcción de la perspectiva paralela (“City Hunter”, fig. 4.31, izquierda). Además puede permitir el acceso “a multitud de información sobre el contexto y una percepción emocional global de la escena<sup>250</sup>”. Los planos contrapicados (“Slam Dunk”, fig. 4.31, centro) magnifican las figuras desde su posición baja-ascendente, “aumenta el peso y engrandece objetos y personajes<sup>251</sup>”.



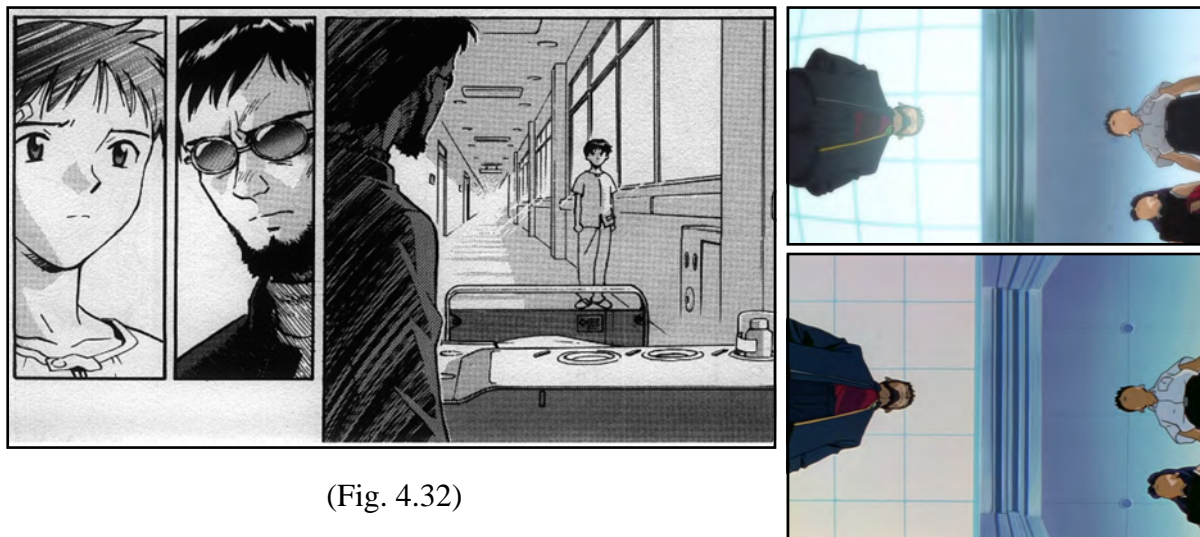
(Fig. 4.31)

Hemos señalado cómo la angulación nadir suele asociarse con un punto de vista subjetivo. Los fotogramas de la figura 4.32 son una excepción, donde aparece además una disonancia entre la angulación del *manga* y la del *anime* (*Evangelion*). El plano es idéntico tanto en la serie de 1995 como en la película de 2007. El nadir, que no aparece en el *manga*, se emplea para crear una división entre los personajes. De un lado Shinji y su compañera Misato, que se encuentran en el ascensor, y del otro Gendo, el padre de Shinji. La relación entre padre e hijo es siempre distante. Este es el primer momento de la historia donde comparten espacio, y la angulación se emplea para marcar las diferencias que existen entre padre e hijo. Además de la magnificación de las figuras, presentadas a modo de enfrentamiento, la estructura del ascensor separa los dos techos, opuestos en luminosidad. En

<sup>250</sup> McCloud, 2006, 21.

<sup>251</sup> Ibid.

el *manga* esta separación se hace mediante viñetas. Las dos primeras (fig. 4.32, izquierda) muestran los rostros de ambos personajes y una tercera donde se muestra a ambos. La distancia aquí no es tanto espacial como simbólica, pues en la camilla que los separa se encuentra Rei, una joven a la que Gendo demuestra continuamente su afecto, una actitud opuesta a la que tiene con su hijo.



(Fig. 4.32)

La angulación opuesta a la nadir es la cenital, que no se suele asociar al punto de vista subjetivo y es más común en la presentación equitativa de los elementos, como sucede en “Bakuman” (fig. 4.31, derecha). Esta selección muestra que la equivalencia no siempre es absoluta y el *manga* no es un texto visual que deba respetarse escrupulosamente:

Hay una expectación por parte de los lectores, que son muchos, de ver algunas de las viñetas más importantes del cómic reflejadas en la serie, pero no miramos el cómic continuamente. Las alteraciones del guión o el ritmo que efectuamos sobre la obra original crean una nueva forma de contar las historias, nuevas imágenes, nuevos puntos de vista<sup>252</sup>.

Deleuze distingue dos tipos de encuadres: geométricos y físicos<sup>253</sup>. Los geométricos son aquellos en los que “una composición espacial en paralelas y diagonales, constitución de

<sup>252</sup> Yoichi Fujita, en el estudio Sunrise, 18 de septiembre de 2014.

<sup>253</sup> Deleuze subdivide ambos en tipo **geométrico** y **físico**. El **geométrico** corresponde a un tratamiento perspectivo del espacio con un encuadre específico, mientras que los personajes y subelementos van recibiendo encuadres determinados. A los **físicos** los denomina “dividuales”, ya que la alteración de uno de sus elementos altera todo el conjunto. La forma de composición en el *anime* podría denominarse como geométrica mientras que el *manga*, donde la imagen forma un todo, física. Sin embargo esta distinción es más conceptual que práctica, dado que espacio, personajes y elementos se componen para obtener una unidad, independientemente de si el espacio está encuadrado mediante dominancia perspectiva o no, con lo que se trata de una división difícilmente aplicable al análisis.

un receptáculo tal que las masas y las líneas de la imagen que viene a ocuparlo hallarán un equilibrio, y sus movimientos, una invariante<sup>254</sup>”. Estos encuadres se refieren a aquellos que emplean la perspectiva como medio general de construcción espacial. La angulación puede ayudar a configurar la profundidad de campo, dado que permite construir sobre una imagen bidimensional la ilusión de los tres ejes, y designa la presencia de los elementos en relación con el observador<sup>255</sup>. En los encuadres físicos el cuadro es concebido “como una construcción dinámica en acto, que depende estrechamente de la escena, de la imagen, de los personajes y de los objetos que lo llenan<sup>256</sup>”.

Las angulaciones determinan así la visión de una determinada posición de los personajes en el espacio físico. La frontalidad, al ser la más frecuente, suele asociarse al punto de vista neutro. Si la profusión de encuadres oblicuos es continua puede llegar a convertirse en la norma y perder entonces fuerza narrativa a la hora de comunicar dramatismo a la imagen. En el *manga* “la elección de una perspectiva totalmente neutra a lo largo de toda una historia es casi impracticable<sup>257</sup>”. El estatismo de la imágenes empuja al autor a una alternancia de los encuadres y las angulaciones que no suele darse en el cine. Aunque “la forma de las viñetas sea irregular, con formas que suelen reflejar las acciones representadas en ellas<sup>258</sup>” es el discurso el que determina la forma. La enunciación en el cómic dispone esta alternancia de forma que la mirada recorra la página, no sólo en función del contenido de las viñetas, sino también de su forma. El encuadre establece así “una relación entre un ojo ficticio -del pintor, de la cámara cinematográfica o fotográfica- y un conjunto de objetos organizado en escena<sup>259</sup>”.

En la figura 4.33 hemos seleccionado dos páginas completas en las que conviven varios tamaños de viñeta y angulaciones. La columna izquierda corresponde a “Captain Tsubasa”, y consta de seis viñetas. En orden de lectura, la primera de ellas ocupa casi la mitad

---

<sup>254</sup> Deleuze, Gilles, op. cit., 28.

<sup>255</sup> Buscema, Massino, *L'enunciazione visiva* (Filmcritica, 1979), 431, en Zunzunegui, Santos, op. cit., 84.

<sup>256</sup> Deleuze, Gilles, op. cit., 29.

<sup>257</sup> Varillas, Rubén, op. cit., 126-127.

<sup>258</sup> Harvey, Robert C., «Comedy at the Juncture of Word and Image», *The Language of Comics. Word and image* (Jackson: University Press of Mississippi, 2001), 75.

<sup>259</sup> Aumont, Jacques, op. cit., 164.





(Fig. 4.33)

de la página, una viñeta vertical en la que los personajes se encuadran mediante la angulación oblicua picada y el balón aparece frontal. Ambos personajes, Genzo (el portero con gorra) y Ozora (el niño de pelo alborotado), miden sus fuerzas como futbolistas a en plena calle. En la página anterior el portero lanza el balón, Ozora lo intercepta y proyecta verticalmente mediante un movimiento de *chilena*. Es el instante posterior el que nos muestra la viñeta, con el personaje cayendo al suelo y el balón a gran altura. La doble angulación enfatiza la altura que la pelota ha alcanzado justo en el momento en que Ozora cae al suelo. La siguiente viñeta es un plano detalle del rostro de Genzo, que no da crédito a las habilidades de Ozora. La angulación es frontal, aunque otra angulación oblicua pudiera enfatizar la sensación de incredulidad. Esa elección puede deberse a que es la siguiente viñeta la que aparece en contrapicado, mostrando al balón cayendo y un autobús acercándose. La oblicuidad facilita la composición triangular entre los tres elementos de la imagen: autobús, pelota y personajes, además de reforzar mediante líneas cinéticas la velocidad del vehículo y crear puntos de fuga con esa misma intención. La siguiente viñeta, que emplea la misma angulación, enfatiza la rapidez del autobús y muestra la distancia entre el suelo y el chasis (elemento importante, ya que en la siguiente página Ozora tratará de encajar la pelota bajo el autobús). Las dos últimas viñetas emplean angulaciones opuestas, una picada en la que uno de los personajes deduce qué va a suceder y otra contrapicada, que engrandece a Ozora, generando expectación<sup>260</sup>.

El *anime* simplifica la variedad de angulaciones optando por la frontalidad en todos los planos menos uno, que encuadra el balón en contrapicado donde la pelota se aleja (recordemos que esa misma imagen en el *manga* mostraba al balón frontalmente y el resto de elementos mediante un contrapicado). La angulación frontal facilita la lectura de los planos y permite acortar su duración, al haber menos variación de información en las imágenes. A pesar de este cambio discursivo todos los planos muestran los mismos elementos que establece el cómic. Sus intenciones y ritmo quedan igualmente reflejadas: altura del balón, incredulidad del portero, velocidad del vehículo, conjunción autobús-pelota-personajes, distancia suelo-chasis y la expresión de los personajes en los dos últimos planos.

La otra página pertenece a “Tekkonkinkreet”. Son otras seis viñetas divididas en dos grupos. El primero ocupa un bloque de cuatro viñetas cuyos bordes diagonales se

<sup>260</sup> En la expectación “el público y los personajes saben poco. El público recibe información al mismo tiempo que sabe el personaje”. Díez Puertas, Emeterio, op. cit., 273.

complementan entre sí y muestra los instantes previos al ataque de Kuro: el grupo se sorprende del ímpetu de Shiro (mostrado en la página anterior), un cuervo grazna, el grupo se percata de la situación y el Kuro salta entre los edificios. El segundo grupo son dos viñetas de gran formato, rectangulares y con orientación vertical. En la primera Kuro se lanza hacia los mafiosos y en la segunda se ve como cae sobre uno de ellos. Se alternan las angulaciones entre contrapicados, frontales, nadir y picados. La angulación sirve aquí para determinar a través del espacio los dos grupos. Aquello que se percibe como “arriba” (mediante la angulación oblicua contrapicada) es el mundo de Kuro y aquello mostrado como “abajo” y “aquí” es el de los criminales. Las dos últimas viñetas muestran un nadir en el que Kuro cae envuelto en líneas cinéticas. El “aquí” antes señalado obedecía a la angulación frontal en las viñetas de la zona superior de la página y se refuerza en esta mediante el empleo del nadir, que, como hemos señalado anteriormente, se suele asociar a un punto de vista subjetivo, en este caso el de los matones. La última viñeta es el único plano picado de la página, que pone en relación a Kuro, que al caer ocupa la posición superior, y a los mafiosos, en la zona espacial inferior. La angulación en esta página define así la relación entre personajes a través de su percepción espacial.

En el caso de la película dirigida por Michael Arias estos aspectos formales se mantienen. En el primer fotograma se observa a Kuro saltar entre los bloques en un plano contrapicado. El cuervo, cuya presencia en el cómic es constante, tiene una presencia anecdótica en la película y no aparece en esta secuencia. Otro cambio es que el grupo de matones adultos ha sido sustituido por jóvenes de la misma edad. Desde una postura frontal uno de los niños mira hacia arriba. Con la misma angulación los personajes se percatan de que Kuro está a punto de atacarles y a continuación un plano nadir muestra de forma similar a la viñeta el salto y ataque vertical del personaje. El último plano no presenta angulación picada como el *manga*, sino una deformada frontalidad en la que Kuro cae y golpea. La deformación espacial, similar a una lente gran angular, le resta a la frontalidad su cariz normativo y sirve para mostrar la acción (entrada en plano, preparación, ataque y salida) con claridad sin recurrir a otros planos. En ambos ejemplos se pueden observar las similitudes y diferencias que la adaptación audiovisual produce, y como señalaba Yoichi Fujita, el *anime* emplea distintos elementos discursivos para transmitir una misma historia.

El uso de diferentes planos, perspectivas, encuadres o incluso estilos no siempre tiene como objetivo la consecución de un punto de vista determinado. A veces la elección del plano se corresponde “con la necesidad de expresividad o claridad narrativa<sup>261</sup>”. Esto es particularmente aplicable al cómic que compensa su estatismo mediante la variación de los elementos narrativos entre viñetas y páginas para agilizar la lectura y dinamizar el discurso.

#### 4.1.4.2. Modificaciones cinematográficas del encuadre

Al adaptar un *manga* el *anime* se encuentra con elementos similares a los de su propio lenguaje, lo que facilita la tarea de construir el discurso. La influencia del cine en Osamu Tezuka no es un caso aislado. Es difícil encontrar obras *manga* cuyos encuadres no remitan al cine. El uso de las viñetas que simulen la visión de la cámara “es evidente en el *manga*, que contiene multitud de planos y patrones del lenguaje cinematográfico, como primeros planos, panorámicas, cortes dentro del movimiento y alteraciones del iris para focalizar la atención en un punto<sup>262</sup>”. En el *anime* “debido al acoplamiento de la composición, la fuerza de la imagen móvil se distribuye sobre la superficie de la imagen<sup>263</sup>”, lo que propicia el movimiento de la cámara. El lenguaje audiovisual dispone de varios métodos para variar el encuadre:

- El **zoom**: las lentes de focal variable permiten el acercamiento o alejamiento hacia un punto de la imagen. El *manga* puede presentar un efecto similar mediante la presentación de viñetas sucesivas en las que se amplía o reduce progresivamente la representación de un segmento. Puede interpretarse como una imagen subjetiva que represente la focalización de un personaje sobre un punto o como un recurso para centrar la atención sobre algún elemento. En la primera fila de la figura 4.33 (“One Piece”) las líneas cinéticas provienen de un punto fuera de campo y amplían el espacio de la viñeta mas allá de su encuadre. El plano del *anime* se adapta mediante un *zoom* de alejamiento en el cual se varía la inclinación del personaje a medida que se aleja, restándole linealidad. En la segunda fila (“Dragon Ball”) vemos un ejemplo de interpretación de rectas convergentes como *zoom* en un su versión audiovisual. La dinámica de lectura centra la atención en la bola, y en el *anime* se ejecuta un *zoom* de acercamiento.

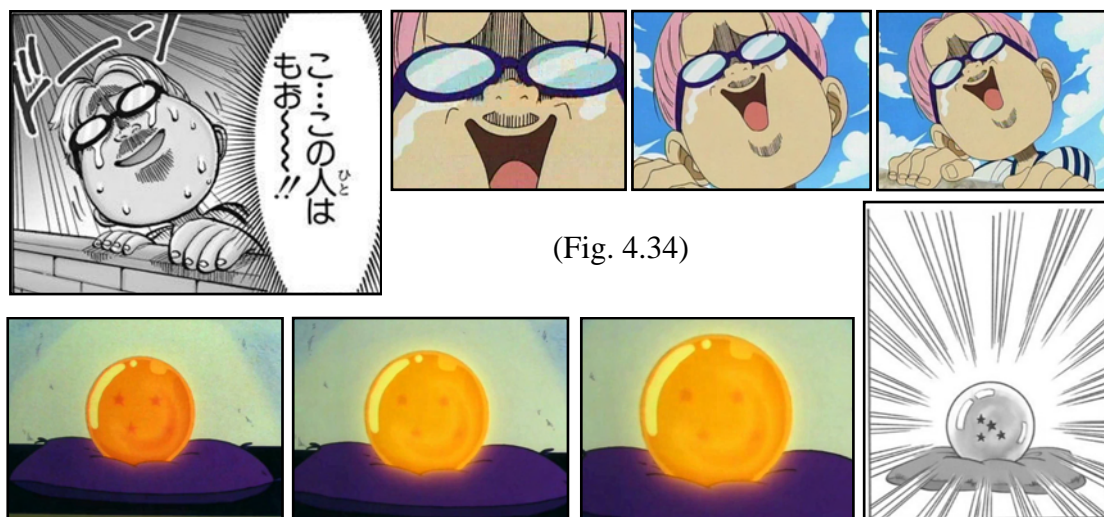
---

<sup>261</sup> Varillas, Rubén, op. cit., 142.

<sup>262</sup> Brenner, Robin E., op. cit., 86.

<sup>263</sup> Lamarre, Thomas, op. cit., 133.





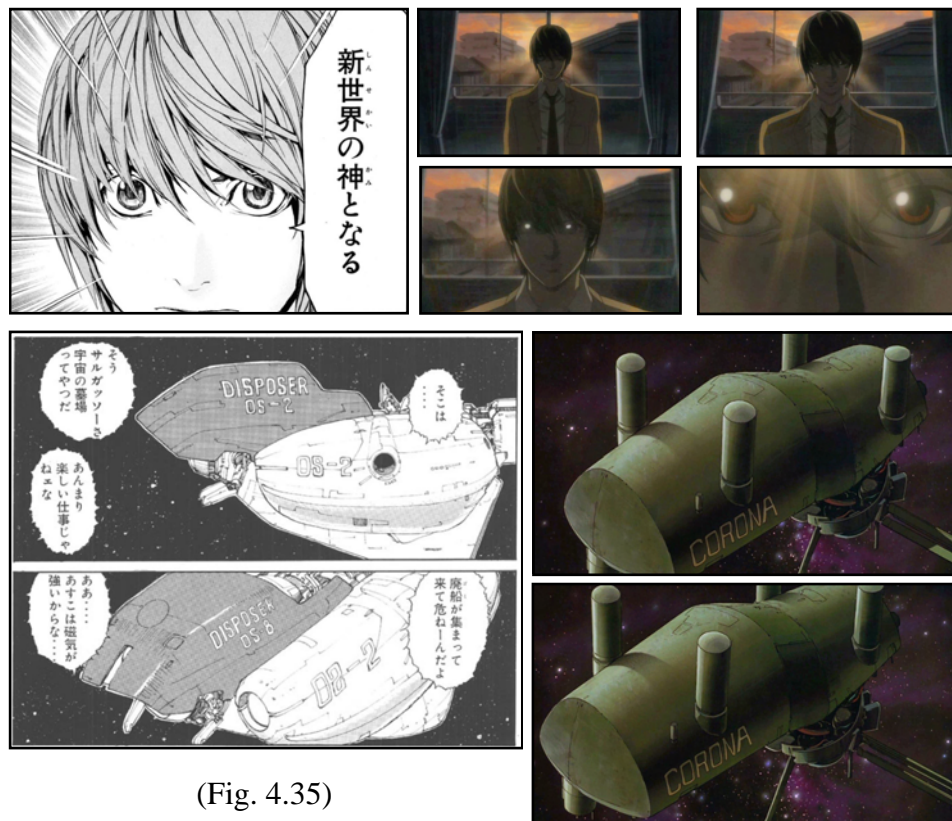
(Fig. 4.34)

- El **travelling**: al igual que el *zoom* permite acercarse a un punto del espacio, sólo que la distancia focal aquí permanece fija y es un sistema de raíles el que desplaza físicamente a la cámara (si la plataforma que sustenta al equipo está dotada de dos ejes con ruedas se le denomina *dolly*). Es un desplazamiento de la base de la cámara “en el que el eje de la toma de vistas permanece paralelo en una misma dirección<sup>264</sup>”, asemejándose a una experiencia real de movimiento. El *travelling* también permite el movimiento paralelo al motivo, en lo que supone una continua reconfiguración del campo. Un efecto similar puede encontrarse en el cómic. Un mismo espacio fraccionado en varias viñetas consecutivas sobre el mismo eje horizontal puede transmitir la misma impresión que un *travelling* lateral, mientras que el acercamiento a un objeto con la composición de elementos adecuada en varias viñetas comunica esa proximidad progresiva dentro del campo. En el *manga* las líneas pueden emplearse para crear puntos de fuga, dinamizar movimientos, simbolizar emociones de los personajes o, como en este caso, provocar la focalización en el personaje.

Las viñetas precedentes a la mostrada en la figura 4.35 no muestran ninguno de estos signos, son estáticas y presentan una conversación en plano-contraplano. El discurso del Light culmina en esta viñeta (perteneciente a la última página del número), al afirmar que desea “convertirse en el dios de un nuevo mundo”. En este caso la determinación del personaje y la quietud de las viñetas que llevan hasta ésta contrasta con el cinetismo que presentan los bordes de la imagen, incluyéndose algunas en el rostro. Esa sensación se traslada al *anime*, que ejecuta, desde un plano medio hasta un primer plano detalle de los

<sup>264</sup> Aumont, Jacques et al., op. cit., 38.

ojos, un rápido acercamiento. La “luz de contra<sup>265</sup>” permite trazar algunas líneas en el plano similares a las de la viñeta, aunque en el cómic son concéntricas y en el *anime* excéntricas, dada la naturaleza simbólica de una y figurativa de la otra. En las otras dos viñetas de *Magnetic Rose* aparece el carguero que los protagonistas emplean para recoger chatarra. Las dos viñetas muestran, desde una angulación frontal y oblicua, la nave como si la cámara orbitara alrededor suyo. En el largometraje la cámara se desliza con una angulación similar a la segunda viñeta sin alternarla con la frontal.



(Fig. 4.35)

- Los **movimientos de cámara**: la movilidad de la cámara sobre el campo permite el reencuadre, el “movimiento del marco destinado a conservar en el centro el tema elegido<sup>266</sup>”. El más estable es la panorámica “un giro de la cámara, horizontalmente, verticalmente o en cualquier otra dirección, mientras que la base queda fija<sup>267</sup>”. Esta es la peculiaridad cinematográfica que más originalidad puede presentar el *anime* a la hora de adaptar un *manga*, dado que este tipo de movimiento difícilmente puede plasmarse en un

<sup>265</sup> El empleo de una fuerte fuente de luz tras el motivo que dibuje su silueta mediante el contraste de luminosidad.

<sup>266</sup> Aumont, Jacques, op. cit., 164.

<sup>267</sup> Aumont, Jacques et al., op. cit., 38.



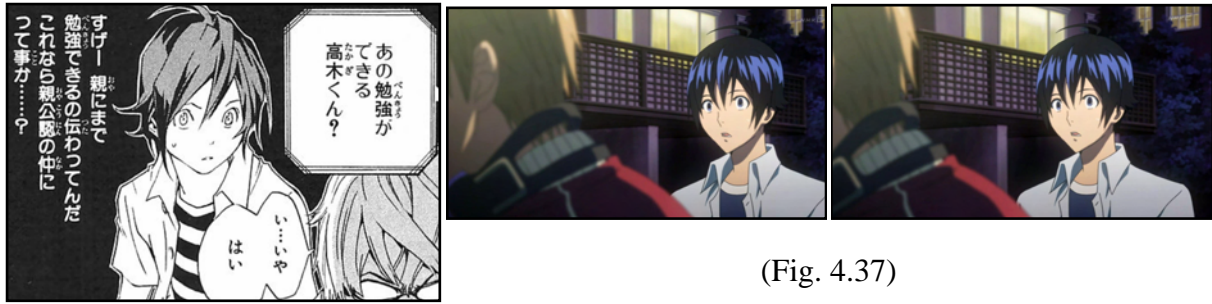
medio estático y se le considera uno de los códigos específicos del cine, al necesitar la movilización que permite la tecnología cinematográfica<sup>268</sup>. Algunos artistas tratan de imitar la borrosidad de la imagen que producen los movimientos bruscos de cámara, los barridos, mediante la composición de una parte nítida de la viñeta y su progresiva deconstrucción en líneas paralelas al eje de movimiento de la cámara.



(Fig. 4.36)

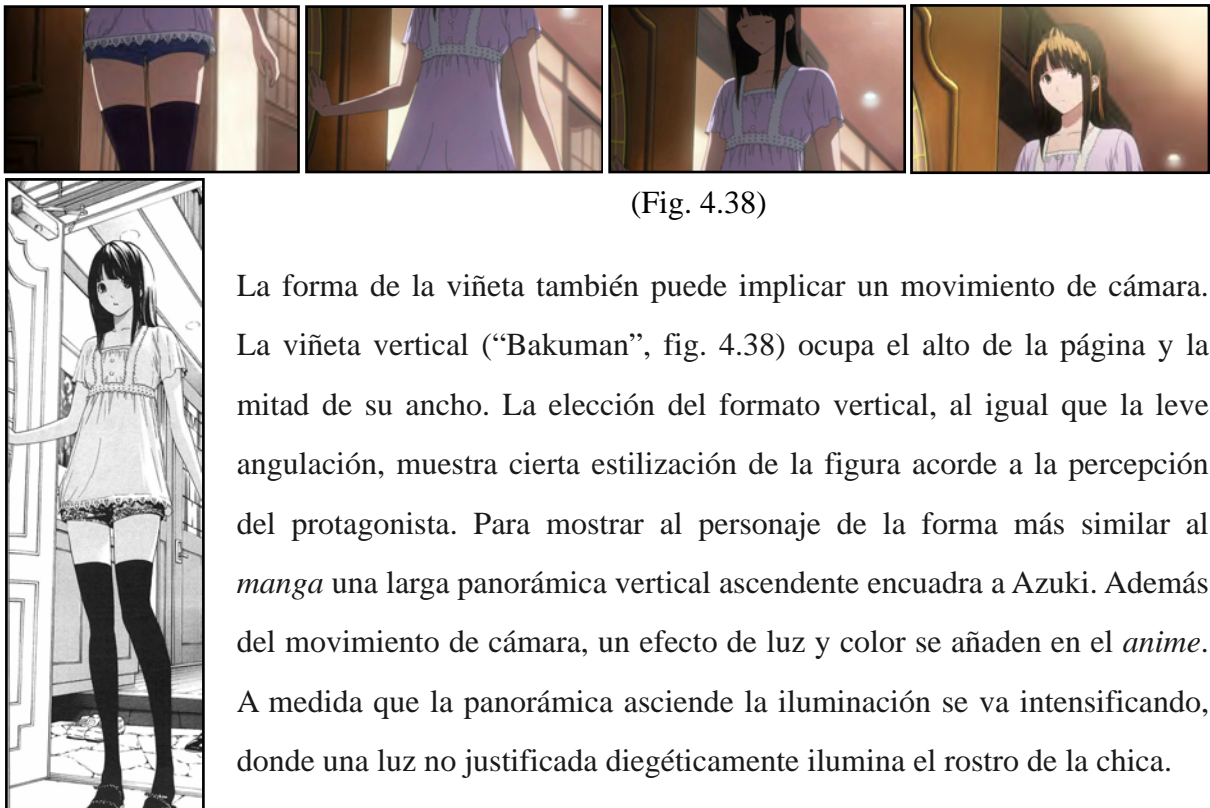
Las viñetas de la figura 4.36 muestran fraccionada una misma imagen. El orden de lectura es descendente (el texto de los globos así lo es) pero la imagen tiene mucho más peso en la parte inferior, ya que la iluminación es ascendente y el tamaño de las extremidades desde el primer término se va reduciendo. La composición de estas dos imágenes presenta una estructura triangular, lo que invita a “releer la imagen” una vez leído el texto. Este orden de lectura ascendente se traduce en la segunda adaptación en 2009 de la obra, *Fullmetal Alchemist: Brotherhood* (primera fila de fotogramas). Una panorámica vertical ascendente muestra a Edward sentado. Manteniendo la frontalidad, levemente contrapicada, se opta por un escorzo del cuerpo. En los fotogramas en la fila inferior (*Fullmetal Alchemist*, 2003) toda la acción (incluso la perteneciente a otras viñetas) se representa en un único plano fijo. El estudio BONES es el responsable de ambas producciones, pero la versión de 2003 fue dirigida por Seiji Mizushima, mientras que la realizada en 2009 corrió a cargo de Yasuhiro Irie, que además tuvo mayor presupuesto para su realización. Esta diferencia puede ser cuestión de estilo del director o una vía de simplificar el discurso de la narración.

<sup>268</sup> Ibid., 198.



(Fig. 4.37)

En la figura 4.37 otra panorámica, en este caso horizontal, muestra el momento de *Bakuman* en que uno de los personajes se da cuenta de que su compañero es conocido incluso fuera del ambiente escolar por sus logros académicos. La viñeta presenta a Takagi, el personaje al que se hace referencia, en la parte inferior derecha, recortado y con un diálogo insignificante (“Claro... sí”). Mashiro, el protagonista, aparece sobre un fondo negro, extrañado del espacio real. Además de la línea de contorno, un espacio en blanco lo separa del fondo. La atención se centra en él, y el carácter personal de la viñeta se refuerza mediante la impresión de parte del texto en el propio espacio negro, en el lado izquierdo de la imagen. La adaptación del estudio J.C. Staff mantiene el espacio real y muestra los pensamientos mediante voz en *off*. Para centrar la atención en el protagonista se realiza una panorámica horizontal desde Takagi hasta Mashiro, que sirve como elemento de relación entre un personaje y otro y focaliza la atención hacia el segundo.



(Fig. 4.38)

La forma de la viñeta también puede implicar un movimiento de cámara. La viñeta vertical (“*Bakuman*”, fig. 4.38) ocupa el alto de la página y la mitad de su ancho. La elección del formato vertical, al igual que la leve angulación, muestra cierta estilización de la figura acorde a la percepción del protagonista. Para mostrar al personaje de la forma más similar al *manga* una larga panorámica vertical ascendente encuadra a Azuki. Además del movimiento de cámara, un efecto de luz y color se añaden en el *anime*. A medida que la panorámica asciende la iluminación se va intensificando, donde una luz no justificada diegéticamente ilumina el rostro de la chica.

- La *steadycam* es un dispositivo que consiste en un brazo estabilizador que permite movimientos fluidos, sin las vibraciones, que produciría caminar con la cámara al hombro. La amplitud y flexibilidad de estos movimientos permite “subrayar la equivalencia entre encuadre y mirada [...] y está destinada a traducir los movimientos de un ojo que se desplaza libremente<sup>269</sup>”. La composición digital facilita a los animadores imitar esta técnica. Una vez creado el entorno, luces, texturas y elementos que componen la escena, la cámara virtual se desliza a través del escenario con total libertad perfectamente estabilizada. La interpolación entre puntos del recorrido permite incluso imitar las pausas que un operador de cámara debería hacer si ese plano fuera real. Estos planos no se dan en el *anime* hasta principios del siglo XXI. El *manga*, en este caso, puede fragmentar estos movimientos en varias viñetas o recurrir a elementos cinéticos para transmitir esa sensación de desplazamiento.

En la figura 4.39 las viñetas de la parte superior (“Gintama”) reducen el espacio a líneas cinéticas. El fondo de la viñeta de la parte superior izquierda está compuesto por rectas paralelas al eje horizontal que enfatizan el desplazamiento. Éstas se anulan sobre la figura de la joven que mira hacia atrás, evidenciando el fuera de campo. La viñeta inferior parte de ese personaje para extender líneas hacia los cuatro lados de la imagen. La diferencia de escala entre el personaje en primer término y la chica refuerza el movimiento desde la zona de profundidad de la imagen. El grupo de viñetas de la parte derecha muestra una configuración similar. La primera de ellas puede considerarse como un punto de vista opuesto en cuanto al desplazamiento de la que acabamos de analizar: las líneas convergen en el fondo, donde desaparecen para destacar al personaje, de menor tamaño al encontrarse en el área de profundidad. Otro personaje aparece por el lado izquierdo de la imagen y se muestra a una escala superior, pues él es el primer término que se mueve hacia el fondo. Bajo esta un plano detalle pone a los tres personajes en relación mediante una suerte de metonimia de su calzado. La última viñeta descubre a los perseguidores. Formalmente es muy similar a la segunda, pero aquí se incluye una onomatopeya que marca el ritmo acelerado de las pisadas. Todas las viñetas (aunque el detalle sea la más estática) insisten en el movimiento, ya sea lateral, desde la zona de profundidad o hacia esta.

---

<sup>269</sup> Aumont, Jacques, op. cit., 233.



(Fig. 4.39)

Del *anime* hemos seleccionado tres planos. La cámara sigue el movimiento de los personajes a través del espacio sin ningún tipo de oscilación. La fórmula que emplea el *anime* para transmitir el efecto *steadycam* se basa en dos puntos:

- **Repetición del movimiento de los personajes:** se animan los brazos y la posición del cuerpo respecto a la cámara, oscilando verticalmente y entrando y saliendo de cuadro. Esta sencilla animación remite al movimiento durante un desplazamiento.
- **Repetición del espacio:** se diseña un espacio que tenga elementos variables. Esos elementos se van desplazando a lo largo del eje de movimiento del plano (en profundidad, vertical u horizontalmente). Se crean así varias láminas para el fondo, siendo tres el mínimo necesario para crear la ilusión de desplazamiento. Alternado estas



láminas a intervalos de uno o dos fotogramas el artificio es difícilmente perceptible y provoca esa sensación de movimiento.

A la vez que la animación de los personajes imita una carrera, el fondo se desplaza. Al animarse conjuntamente todos estos elementos el efecto resultante es el similar a la *steadycam*: la ilusión de una cámara que sigue a los personajes a un ritmo constante. En la primera fila de fotogramas, correspondientes a la primera viñeta, son las vigas transversales del techo las que van desplazándose hacia el fondo, mientras los personajes se mueven repitiendo un patrón regular. El plano de la segunda fila alterna vigas del techo, columnas de los laterales y unas manchas oscuras del suelo cuya única función es simular el desplazamiento (no hay fuente de luz ni elementos que puedan proyectar sombras en la imagen). Se aplica además un aumento progresivo de la escala para simular el acercamiento hacia la cámara. La tercera fila es un desplazamiento lateral, donde se varía ligeramente la posición de las figuras y alternan elementos verticales del fondo que rompen con la horizontalidad de las líneas, cuyo paso simula el movimiento.



(Fig. 4.40)

Esta técnica es muy efectiva a la hora de representar el recorrido en relación a los recursos empleados para construirla. Incluso una de las producciones *anime* más costosas<sup>270</sup>, *Akira*, emplea este recurso cuando pretende imitar el efecto *steadycam* en sus planos. Al ser un largometraje de gran presupuesto la cadencia de repetición de elementos es más baja e incluso se incluyen objetos en la escena que disimulen el artificio (fig. 4.40). Los dos primeros fotogramas muestran un espacio que se repite en los dos últimos. Los

<sup>270</sup> Estrada Rangil, Oriol, coord., op. cit., 47.

fotogramas de la segunda fila repiten parte del espacio creado. Aunque bastante más extenso que el que se puede encontrar en casi cualquier otra obra *anime*, la duración del plano no alcanza los dos segundos y es en los 12 últimos fotogramas donde se repite el espacio mostrado al inicio.

- **Cámara al hombro:** esta elección discursiva del *anime* supone una interpretación de viñetas que podrían adaptarse como planos a modo de *travelling*, *steadycam* o mantener el espacio y la cámara inmóviles mientras se acerca el personaje. Cuando se trata de mover una cámara virtual en el *anime* la opción más sencilla es aplicarle un efecto de traqueteo a la imagen de acuerdo a la impresión de movilidad que se quiere transmitir. *Jojo's Bizarre Adventure* (fig. 4.41) adapta una viñeta en la que las marcas cinéticas simbolizan el desplazamiento del personaje. La serie opta por mostrarlo frontalmente, animando sus movimientos a intervalos regulares y aumentando la escala del fondo para crear ilusión de movimiento. Ambas capas se desplazan vertical y horizontalmente para imitar los movimientos irregulares de la cámara al hombro. La serie, producida en 2012, aplica a los elementos un efecto *motion blur*, o desenfoque de movimiento. El resultado traduce las líneas cinéticas presentes en la viñeta sin tener que recurrir a ellas, mezclando en el plano códigos de movimiento y cámara para transmitir el desplazamiento y añadirle matices dramáticos.



(Fig. 4.41)



#### 4.1.4.3. El encuadre digital en el *anime*

El encuadre, en sentido estricto, no encuentra particularidades en su configuración en *manga* y *anime*. El medio gráfico presenta mayor variedad de angulaciones por unidad narrativa (como páginas o secuencias), ya que a través de ellas consigue atraer la mirada y romper la monotonía visual. En el *anime* se varía en menor medida el encuadre. El tiempo de lectura es un factor determinante. Si los planos son cortos, los encuadres y sus angulaciones tienden a ser homogéneos. Si los planos son más largos la variación es mayor. Si a lo largo de un capítulo los planos cambiaran con mucha frecuencia y su angulación variara continuamente, la percepción del contenido sería complicada. Eso implicaría diseñar un fondo y unos personajes acordes a esa angulación para cada plano, lo que aumentaría el tiempo necesario para realizarlos. Es por eso que en las series analizadas domina la angulación frontal, ya que es la que más facilita la serialidad y repetición de los elementos que contiene. En los largometrajes, cuyos plazos son más holgados, se juega mucho más con la angulación. Los planos son más largos, permitiendo percibir sus elementos con claridad. Esta relación tiempo-presupuesto puede explicar que las series empleen mucho más que los largometrajes los movimientos de cámara sobre la imagen, ya que ofrecen un método muy efectivo para inducir movimiento. En las series *anime* se pueden encontrar multitud de planos sin ningún tipo de movimiento, donde todos los elementos son estáticos. La movilidad de cámara sobre cualquiera de los tres ejes o su simulación mediante el desplazamiento de elementos del espacio y los personajes crean una ilusión de movimiento rápida y efectiva. Este tipo de efectos también aparecen en los largometrajes, aunque en ellos se tiende más a mover a los personajes, manteniendo el encuadre y la cámara fijos. Si nivel de detalle de los elementos espaciales es muy alto y la animación de las figuras cuidada no se suelen necesitar movimientos de cámara que hagan la imagen más dinámica.

En el *anime* de nuestra muestra de los años 80 y 90 se tiende a mover la cámara perpendicularmente a la imagen, sobre la “superficie”. Por esa razón Lamarre afirma que en el *anime* “la distribución por capas de los planos de la imagen es mucho más importante que la animación de los personajes para entender la animación como imagen móvil<sup>271</sup>”. También indicamos anteriormente cómo en el *anime* la composición de capas y elementos tiene más

---

<sup>271</sup> Lamarre, Thomas, op. cit., 9.

importancia que la movilidad de la cámara, una de las características del *animetismo*<sup>272</sup>. El uso de un sistema multiplanar donde la distancia de las capas permanece fija impide que la cámara se pueda mover hacia el campo profundo de la imagen.

*Final Fantasy: The Spirits Within* (Hironobu Sakaguchi, 2001), creada en 3D informáticamente, es una de las primeras películas de animación japonesas *cinemáticas*<sup>273</sup>. El entorno virtual permite que la cámara se desplace de forma “balística”<sup>274</sup>. Virilio emplea este término para denominar a los movimientos donde la cámara se desplaza rápidamente dentro del espacio. En un entorno bidimensional basado en capas el efecto de movimiento estrictamente “balístico” no es posible. El fotograma central de la figura 4.7 corresponde a un plano de *Nausicaä* donde la protagonista vuela hacia la zona de plano profundo. El efecto es similar, pero es el espacio el que se mueve. El aeroplano de la joven sirve como referencia y la cámara permanece quieta. En el *cinematismo* es la cámara la que se mueve a través del espacio. Virilio compara este movimiento con el de una bala en cuya punta se sitúa la visión. *Tekkonkinkreet* es una de las primeras películas que introduce el *cinematismo* dentro de una película japonesa de animación *animética*. El director, Michael Arias, había trabajado diseñando efectos visuales 3D en películas como *Abyss* (James Cameron, 1989) o *Desafío Total* (*Total Recall*, Paul Verhoeven, 1990). Al diseñar el *ekonte*<sup>275</sup> de uno de los primeros planos de la película el equipo de animadores no creía que fuera posible realizarlo:

Yo siempre me he dedicado al *anime* 2D y la primera versión [de ese plano] la hice muy corta, de unos 20 segundos, y todo sucedía muy rápido. El director ya había trabajado en 3D y nos mostró una simulación que no sabíamos que pudiera hacerse. Así los animadores de *bijutsu* (escenarios) tuvieron que trabajar de otro modo, mediante bloques por los que pudiera moverse la cámara 3D. [...] El director venía del mundo digital y nosotros del tradicional así que juntos fuimos capaces de mezclarlo. Pero yo no me fiaba nada, no sabía qué iba a salir de aquello. El director podía pensar en movimientos en profundidad, pero yo siempre he pensado en dos dimensiones, así que no lo veía nada claro. El *ekonte* era fruto de sus propuestas y las nuestras. Finalmente fue posible y todas esas escenas quedaron muy bien<sup>276</sup>.

<sup>272</sup> Conjunto de cualidades que definen la imagen del *anime*. Lamarre, Thomas, op. cit., 11.

<sup>273</sup> Entendiendo *cinematismo* como opuesto al *animetismo*, basándose en la movilidad de la cámara en un espacio real con objetos dotados de volumen y figuras tridimensionales móviles. Ibid.

<sup>274</sup> Virilio, Paul, «Cyberwar, God, and Television», *Digital Delirium*, Arthur Kroker y Marilouise Kroker, coord., (Montreal: New World Perspectives, 1997), 43.

<sup>275</sup> Término con el que se refiere al *storyboard* en el *anime*.

<sup>276</sup> Shoujirou Nishimi, entrevista en Studio 4C, 17 de septiembre de 2014.



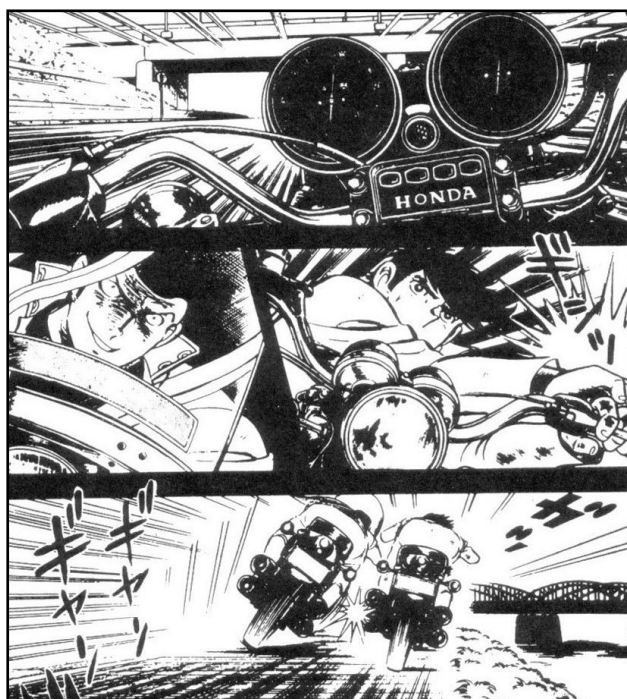
(Fig. 4.42)

El resultado es un plano de 50 segundos donde la cámara se desplaza por la ciudad, acompañando a un cuervo en su vuelo (fig. 4.42). Este plano no corresponde a ninguna secuencia concreta de “Tekkonkinkreet”. Michael Arias trata de dar una primera impresión de la historia a través de la presentación del espacio. La cámara sigue al cuervo

desde varios puntos, se retrasa respecto a él o le adelanta. En este plano aparece el título de la película, ya que no sólo presenta el espacio, sino a sus protagonistas, aunque ni siquiera se detenga en su muestra (primer fotograma, cuarta fila). Este plano mezcla 3D, 2D e incluso imagen real (primer fotograma tercera fila). Tras presentar el título, que desaparece junto con el vuelo del cuervo, la cámara se zambulle en el río, insertándose durante unos pocos fotogramas planos de imagen real, que luego se encadenan con los animados. Con algunas excepciones, como el río (segundo fotograma, tercera fila), elemento escenográficos (los cables que se ven en el primer fotograma de la cuarta fila) y modelados del cuervo, todas las imágenes han sido dibujadas en 2D. El momento correspondiente al título es bidimensional, al igual que el último movimiento, que supone el final del plano. En aquellas partes donde la cámara se desplaza entre las calles (primer plano de la segunda y cuarta fila) los animadores dibujaron los edificios desde varios puntos de vista. Componiendo esos dibujos en cubos tridimensionales la cámara puede captar sus diferentes ángulos al moverse a través de ellos. La composición tridimensional no trata de enmascarar la bidimensionalidad de los dibujos, sino de crear un desplazamiento *cinemático* en un espacio *animético*. A partir de aquí se puede considerar que la película es *animética*. En algunos momentos de recurre a la hibridación de elementos 3D y 2D, pero la cámara permanece fija o se desplaza

perpendicularmente respecto a la imagen. Michael Arias afirma que con este plano quería demostrar que la animación 3D no tiene por qué ser un sustituto de la 2D, sino un complemento<sup>277</sup>. Para realizarla el jefe de animación tomó como referencia imágenes reales: “Cuando dibujaba esa escena miraba escenas de parapente para que fuera así. [...] Cuando vuelas en línea recta y pasas a volar en vertical se produce una impresión muy fuerte de cambio de velocidad<sup>278</sup>”. Podríamos deducir que el *cinematismo* o visión “balística” se debe a la influencia del cine de imagen real. Sin embargo McCloud afirma que este tipo de punto de vista se encuentra en ya en el *manga*, y que es además uno de sus rasgos más característicos:

“El movimiento subjetivo”, como yo lo llamo, opera bajo la suposición de que si te sientes involucrado con sólo ver un objeto móvil, más has de sentir si tú mismo eres ese objeto. Los dibujantes japoneses a partir de finales de los sesenta pusieron a sus lectores “en el asiento del conductor” con ese tipo de viñetas<sup>279</sup>.



(Fig. 4.43)

En la figura 4.43 vemos las viñetas a las que se refiere McCloud. El uso del término “subjetivo” no es muy acertado, ya que sólo una de las viñetas puede corresponder a este tipo de punto de vista. Sí podemos calificarlas como “balísticas” o *cinemáticas* ya que su representación sugiere una cámara que trata de moverse hacia la profundidad. Este tipo de movimientos, ausentes en el *anime* hasta hace unos años, tienen ya sus referentes en el *manga*. El uso del 3D permite así plasmar mediante el movimiento elementos del discurso del *manga* que la animación bidimensional, tecnológicamente, era incapaz de producir.

<sup>277</sup> Michael Arias, audiocomentarios de la edición DVD de *Tekkonkinkreet*, 02:35.

<sup>278</sup> Shoujirou Nishimi, entrevista en Studio 4C, 17 de septiembre de 2014.

<sup>279</sup> McCloud, Scott, 1995, 114.

#### 4.1.5. Configuración del punto de vista mediante alteraciones en la imagen

Este apartado se incluye en muchos estudios en el análisis de la figura del narrador, ya que en él pueden apreciarse las huellas de la enunciación<sup>280</sup>. Su ubicación en este capítulo se debe a su fuerte relación con el encuadre y el marco, que determinan (especialmente en el *manga*) la configuración del espacio.

El punto de vista puede designar “una situación desde la que se mira una escena<sup>281</sup>”, atribuyendo al encuadre una mirada. El *manga*, un medio gráfico y textual, nos permite afrontar el punto de vista desde un aspecto más técnico. Al emplear la imagen “se evitan ambigüedades o confusiones con otros elementos discursivos como la voz narrativa, siendo más sencillo delimitar los campos de análisis de unos y otros<sup>282</sup>”. Esa mirada se puede atribuir, según Aumont, a varias instancias<sup>283</sup>:

- El productor de la imagen.
- El aparato.
- Una construcción imaginaria, como un personaje.

El encuadre es el principal instrumento a través del cual se representa el punto de vista. La profundidad de campo y la perspectiva también pueden descubrir esa marca enunciativa.

En las tres viñetas de “Akira” (fig. 4.9) se puede ver cómo la primera, con su perspectiva lineal y su encuadre aberrado, remite a una posición a ras de suelo, que solo puede atribuirse al productor. La siguiente viñeta, mostrada a vista de pájaro, es igualmente atribuible al productor, que mediante el uso de la representación normativa<sup>284</sup> plasma el espacio centrándose en la proporción de sus elementos, más que en la atribución de la imagen a una mirada o personaje específico. La tercera viñeta deforma parte del espacio y los

---

<sup>280</sup> Kerbat-Orecchioni, Catherine, *La enunciación de la subjetividad en el lenguaje* (Buenos Aires: Edicial, 1997), 39.

<sup>281</sup> Aumont, Jacques, op. cit., 165.

<sup>282</sup> Varillas, Rubén, op. cit., 126.

<sup>283</sup> Aumont, Jacques, op. cit., 164.

<sup>284</sup> “La representación del espacio y la situación de acuerdo a los principios racionalistas desarrollados desde el Renacimiento”, Lamarre, Thomas, op. cit., 135.



personajes, manteniendo proporcionados otros elementos. Es el aparato (que imita una lente gran angular irreal) el que nos posibilita esa imagen. Las figuras 4.10 y 4.11 muestran que el punto de vista del *Akira* es normativo en todos estos planos y una enunciación más conservadora a la hora de variar el punto de vista en la escena.

Los tres fotogramas de *Rurouni Kenshin* de la figura 4.18 presentan cierta ambigüedad con respecto a la atribución de la mirada. En primer lugar puede ser el productor que emplee esa composición en el espacio y la modificación del foco en los personajes para delimitar los tiempos y espacios del plano (fondo y primer término) y facilitar la lectura de la imagen. Pueden atribuirse al aparato<sup>285</sup> las variaciones en la distancia focal, que es el efecto que pone en relación los personajes del fondo con el protagonista en primer término. Soujiro, el oponente de Kenshin (en fuera de campo) está situado en el lugar ocupado por la cámara y puede personificar su mirada. La variación del centro de atención, la frontalidad en la representación de la escena, la altura del encuadre y que todos los personajes de la escena dirigen su mirada al eje del objetivo pueden reforzar esta interpretación. Aumont señala que el punto de vista también puede expresar “la manera particular de considerar una cuestión” y “una opinión o un sentimiento a propósito de un fenómeno o de un suceso<sup>286</sup>”, acepciones relativas a la connotación de un encuadre subjetivo.

#### 4.1.5.1. Aplicación del punto de vista según Chatman

Chatman<sup>287</sup> considera, en el uso ordinario, tres tipos de punto de vista:

- Literal: la mirada se establece a través de los ojos o la percepción de un sujeto determinado. Se puede asociar a la visión de la cámara o un personaje.
- Figurativo: posición mental desde la que se abordan los acontecimientos, una ideología, un sistema conceptual. Su objeto es racional.

---

<sup>285</sup> Lamarre denomina “*apparatus animético*” a la maquinaria empleada en la animación bidimensional japonesa (como la mesa de animación, uso de capas superpuestas, lentes, captación fotograma a fotograma) que determina las características de la imagen en el *anime*, sin ser por ello determinante ni actuar como elemento reduccionista de su forma ni discurso. Ibid., 88.

<sup>286</sup> Aumont, Jacques, op. cit., 165.

<sup>287</sup> Chatman, Seymour, *Historia y discurso* (Madrid: Taurus, 1990), 163.



- Transferido: se transmite desde una posición de interés, la ideología o el provecho de alguien o algo.

El punto de vista literal es el que más incidencia tiene en la creación y configuración del espacio en *manga* y *anime*. En ambos “el punto de vista sensorial, cuyo objeto es material o visible es el lugar donde se ubica la cámara<sup>288</sup>”. Aspectos como la angulación generan puntos de vista figurados o transferidos, al adjetivar a los elementos presentes en la imagen. En estos los relatos, desde el momento en que se selecciona una posición de cámara y se opta por un determinado tipo de visión (perspectiva, profundidad de campo, elementos fotográficos) con su correspondiente ángulo, “ya se está estableciendo un punto de vista básico que configurará la imagen en su totalidad, mostrando un espacio con unos personajes y elementos del decorado y dejando otros personajes y elementos del decorado en fuera de campo<sup>289</sup>”.

La alternancia de angulaciones en la figura 4.33 puede analizarse en función del punto de vista. McCloud indica que “el cambio continuo de puntos de vista es muy tentador para el dibujante<sup>290</sup>” pero que cada variación ha de ir asociada a un cambio en la historia, ya que de lo contrario este aspecto formal resultaría una distracción. Debido al estatismo de las imágenes “el autor de cómic se ve empujado a una alternancia de ‘cámara’, improbable e innecesaria en otros medios<sup>291</sup>”. “Captain Tsubasa” (fig. 4.33) alterna estos elementos sin llegar a posicionar el punto de vista a favor de ningún personaje, que corresponde al productor de la imagen, según Aumont, o al punto de vista literal de Chatman (en el que *alguien ve algo*).

Sin embargo algunos matices remiten al sentido figurativo (*alguien sabe algo*). Las viñetas del autobús en las que se enfatiza su velocidad mediante líneas cinéticas y presenta el espacio con los personajes y las características del vehículo anticipan acontecimientos. La

---

<sup>288</sup> Villafañe, Justo y Norberto Mínguez, op. cit., 193.

<sup>289</sup> Prosper Ribés, José, «Frecuencia y punto de vista: procedimientos narrativos para estructurar el relato», *Icono 14*, 11-1 (2013), 287.

<sup>290</sup> McCloud, Scott, 2006, 20.

<sup>291</sup> Varillas, Rubén, op. cit., 127.

angulación oblicua remarca el figurativismo de estas imágenes de forma más acentuada que el *anime*, que permanece frontal en casi todos los planos.

La página de *Tekkonkinkreet* sí nos permite apreciar los tres conceptos de punto de vista de ambos autores. El productor de la imagen nos muestra la viñeta en la que Kuro salta entre las azoteas. La tercera imagen se construye desde un punto de vista transferido: el personaje sabe que algo sucede, aunque no lo haya percibido. La viñeta del cuervo corresponde al punto de vista del aparato, siendo una imagen literal según Chatman. Atribuibles al productor y figurativo es la imagen en la que los matones/pandilleros se dan cuenta de que Kuro está sobre ellos, aunque no se los presente conjuntamente. Un punto de vista de la construcción imaginaria es el del personaje de Kuro, y literal es la viñeta y plano subjetivos en los que Kuro se lanza hacia ellos. La última viñeta y plano vuelven al esquema ya citado, productor de imagen y punto de vista literal.

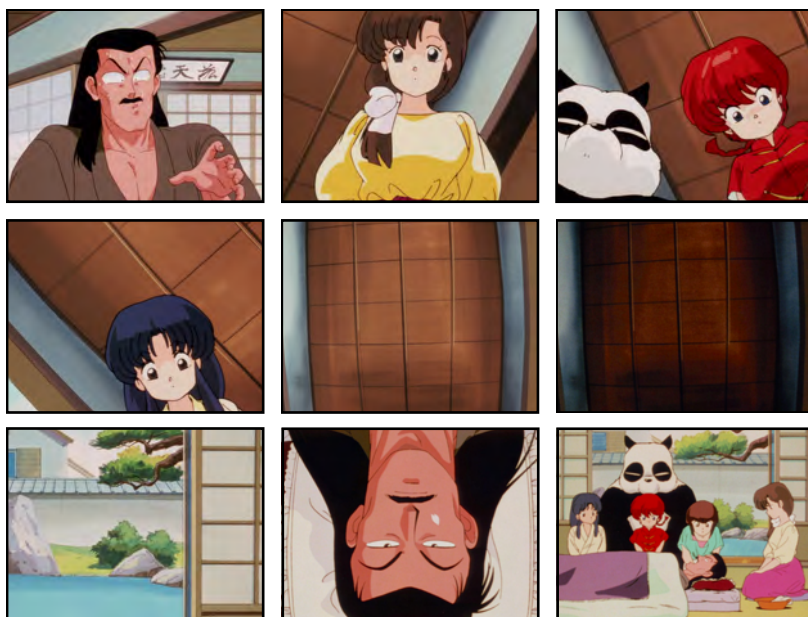
Los puntos de vista de Aumont no son excluyentes entre sí, pues en última instancia todas las imágenes corresponden al productor, que es quien determina la enunciación. Sin embargo queda claro que los puntos de vista de Chatman son complementarios y pueden coexistir en una misma imagen.

Al estar fundamentados en imágenes icónicas “los dibujos de los cómics implican decisivamente al sentido de la vista<sup>292</sup>”. Las imágenes representan un campo óptico desde un emplazamiento físico, que en ocasiones puede llegar a coincidir con el punto de vista de un personaje. Cuando esto sucede se denominan encuadres o puntos de vista **subjetivos**. Como citamos en el apartado referente al encuadre, hay angulaciones, como la nadir en *Saint Seiya* (fig. 4.30), que en la mayor parte de los casos suelen ir asociadas a puntos de vista subjetivos.

La secuencia de fotogramas de *Ranma* (fig. 4.44) nos permite analizar la construcción del punto de vista subjetivo en una serie *anime*. Tendo, tras descubrir que el prometido de una de sus hijas es una mujer, sufre un colapso, cae al suelo y despierta horas después. El primer fotograma (primera fila, izquierda) nos muestra al personaje. A continuación pasamos a un plano (que abarca los fotogramas segundo, tercero, cuarto, quinto y sexto) que comienza en un picado casi perpendicular al suelo para terminar en nadir. La cámara gira sobre su eje

---

<sup>292</sup> Gubern, Roman y Luis Gasca, op. cit., 672.



(Fig. 4.44)

mostrando a los personajes. La puesta en escena de esta secuencia mostraba en planos anteriores dos ejes, el de su familia a un lado y el de Ranma y su padre (el oso panda) al otro. Aquí se rompe la continuidad espacial para reforzar el efecto subjetivo. El plano nos los muestra a través de un giro de derecha a

izquierda, que termina en angulación nadir. Las rectas del techo se abomban ligeramente en la parte central, mimetizando el efecto de las lentes angulares con la intención de asociarlo a la visión de un ojo humano (que carece de esa deformidad perceptiva). A continuación la imagen funde a negro, estado en el que permanece varios segundos. La transición audiovisual se emplea con fines igualmente miméticos: el desvanecimiento progresivo de la visión ante la pérdida de la consciencia. A corte aparece el primer fotograma de la tercera fila, que nos muestra el jardín desde el interior de la casa, donde se había desarrollado la secuencia anterior. Para aclarar este punto el extremo de una puerta corredera ocupa el tercio derecho del plano. Los planos de localización al inicio de una escena o un cambio brusco “son una pieza de información necesaria, consistente en una imagen general, seguido de primeros planos o planos conjunto de los personajes<sup>293</sup>”. Un pétalo de cerezo sobrevuela la imagen, que actúa como elemento de continuidad con el plano siguiente, que tiene una angulación opuesta a la subjetiva, cenital. Mediante este cambio en la angulación se pasa a una visión externa de la situación, actuando el plano anterior como elipsis temporal y plano de localización. El punto de vista subjetivo se opone en esta secuencia al “objetivo”. Dado que el término objetivo es difícilmente oponible al término subjetivo, preferimos contemplarlo como el paso de un punto de vista interno a un punto de vista externo.

<sup>293</sup> McCloud, 2006, 22.

Es interesante señalar que ambos planos (nadir y cenital) corresponden al punto de vista literal de Chapman, en el que no importa si es un personaje o el productor de la imagen quien muestra la escena. Sin embargo para Aumont son opuestos, el personaje es quien “ve” a través de un plano y el productor de la imagen a través del otro. Este tránsito de puntos de vista se resuelve mediante un plano general con los personajes en una angulación frontal.

La composición de los personajes también puede implicar subjetividad si uno de ellos fija su mirada en el centro del eje óptico. En ocasiones los personajes miran o se dirigen directamente al lector, “rompiendo las convenciones narrativas de la historia a favor de un discurso dirigido<sup>294</sup>”. Si la mirada del lector o espectador y el personaje coinciden a través del encuadre, estamos ante un punto de vista subjetivo al “asignarse esa importancia a personajes situados en el centro del plano<sup>295</sup>”. El montaje suele facilitar la identificación del personaje al que pertenece esta visión mediante la muestra del mismo. La configuración espacial en la escena (mostrar previamente el espacio o elementos que vayan a aparecer en esa imagen subjetiva) es importante para que la interpretación sea correcta.

#### 4.1.5.2. Modificaciones visuales: *Ghost in the Shell*

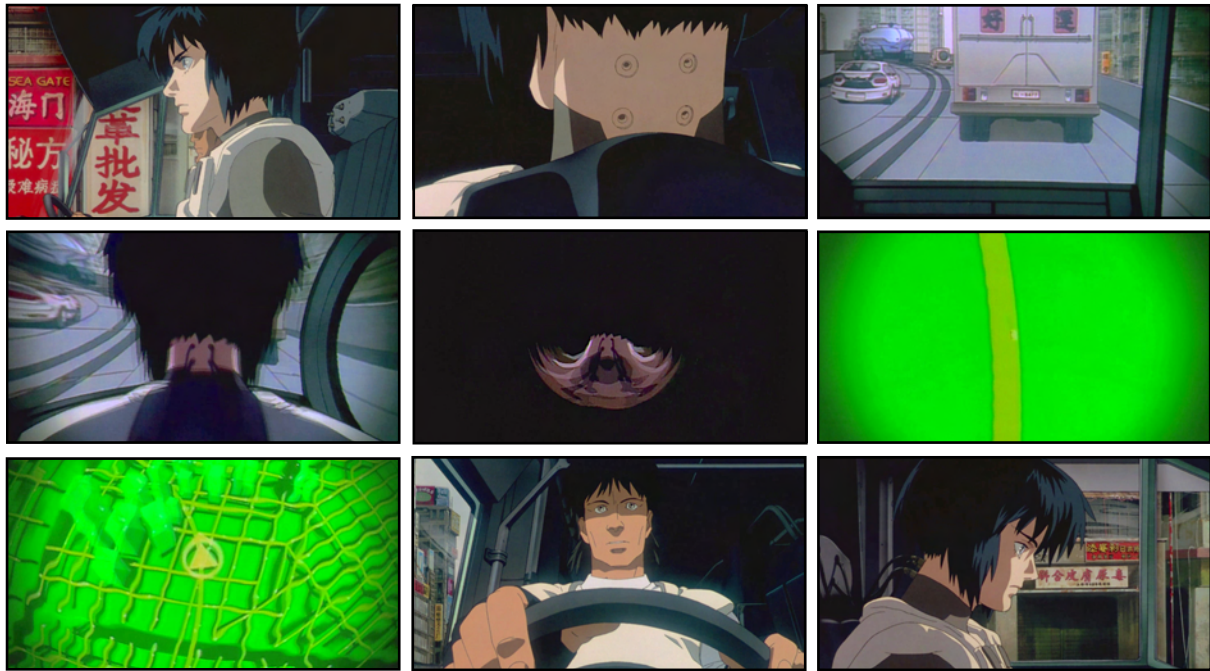
La película de Mamoru Oshii, *Ghost in the Shell*, presenta una interesante estructura a la hora de desplegar el puntos de vista de los personajes. En el contexto que presenta la tecnología se ha desarrollado hasta el punto que los individuos pueden sustituir su cuerpo orgánico por otro cibernético, pudiendo incluso incorporar un cerebro artificial. Lo que diferencia a las personas de las máquinas es el *Ghost*, un atributo del cerebro humano que es virtualmente etéreo y permite generar la autoconsciencia, emociones, individualidad y todos los aspectos que pueden ser calificados como la personalidad o alma. El *Ghost* de un individuo puede incluso ser removido parcial o totalmente del cerebro y trasladado a implantes o maquinaria, siendo aún así el individuo reconocido como tal mientras este elemento permanezca intacto. La película presenta en varias ocasiones el punto de vista subjetivo de varios personajes *cyborg*. Modificaciones a la imagen, como el interlineado, variaciones en la saturación, grano o artificios analógicos y digitales permiten identificar ese

---

<sup>294</sup> Gubern, Roman, op. cit., 264.

<sup>295</sup> McCloud, 2006. 24.

punto de vista como ajeno al productor de la imagen (en alguna ocasión pertenecerá al aparato, delimitación que esta película se plantea continuamente, qué diferencia a una persona de una máquina). Las secuencias escogidas de la película se presentan en el orden cronológico de la narración, ya que el punto de vista va evolucionando a lo largo de la historia. En *Ghost in the Shell* la *historia* determina el discurso a medida que los personajes se enfrentan a situaciones que les hacen plantearse su visión de la realidad y de sí mismos.



(Fig 4.45)

En una de las primeras secuencias de la película la “Sección 9”, un grupo policial orientado a los crímenes cibernéticos, trata de rastrear la señal de un sospechoso (fig. 4.45). La secuencia comienza con el plano de localización de una autopista donde la sargento Motoko Kusanagi y otro agente se desplazan en una camioneta. Motoko posee un cuerpo cibernético, con lo que puede conectarse a multitud de dispositivos en los que integrar su consciencia. En el primer fotograma, desde un punto de vista externo y con angulación casi frontal, se nos muestra a los personajes, aunque uno esté casi totalmente oculto. A continuación un plano detalle de la nuca nos muestra los puertos de conexión, a los que se adhieren cuatro entradas. El tercer plano presenta respecto a los otros dos varias modificaciones: un ligero efecto de viñeteo que oscurece las esquinas del plano, la saturación del color se ha reducido y se le ha aplicado ruido a la imagen. Todo esto nos remite a la visión subjetiva del personaje de Motoko, cuyos ojos son artificiales. El plano continúa con un

súbito alejamiento hasta llegar a la nuca del personaje. A partir ahí los extremos se deforman con una retracción curva hacia el centro. A medida que la imagen se retrae los dos elementos, forma y fondo, personaje y espacio, se concentran sobre su punto de unión, la nuca cibernética. El espacio desaparece hasta que sólo queda Motoko, su cuello y finalmente un espacio en negro. De ahí la imagen se despliega circularmente desde un punto verde hasta llenar el encuadre. El color verde remite a lo informático, a lo digital (hasta finales de la década de 1990 los monitores solían ser monocromos, siendo el verde el color que mostraba la pantalla, y recordemos que esta película es de 1995). Nótese como el viñeteo en los bordes, presente en los planos anteriores, permanece aquí como signo de la subjetividad. La imagen que nos muestra el plano parte de una línea que simboliza la autopista y un diminuto punto un poco más claro que la vía, que remite al vehículo. El progresivo alejamiento muestra la posición relativa en un mapa de la ciudad de la camioneta e inicia la búsqueda del sospechoso. La conciencia de Motoko se ha integrado en la red de búsqueda de la policía, con lo que vemos una imagen subjetiva, interna, integrada en un entorno virtual. El plano que nos devuelve al punto de vista externo es del conductor, en el que el volante se muestra en primer término. A continuación el volante comienza a moverse sin que él lo maneje: es Motoko la que ha tomado, desde su estado de consciencia virtual, el control del vehículo y lo conduce mediante una suerte de multipercepción: la que le proporciona su cuerpo y la que le proporciona el mapa. El plano de Motoko no posee modificaciones de imagen que remitan a la subjetividad, pero se toma claramente desde la posición del conductor. Tras los planos subjetivos la visión externa se ha modificado creando una separación entre ambos. Ella habla sin mover la boca, mediante una voz cuyo origen no se precisa pero que es audible para su compañero. La subjetividad se establece en estas viñetas mediante la asociación de los planos detalle del rostro con el entorno, es decir, es su mente, en su conciencia (no hay una conexión visual de su ojos con los elementos). Mientras el agente mira hacia la zona donde ella se encuentra, Motoko no mira hacia él, sino hacia el fuera de campo, hacia el vacío, dado que no es su corporalidad la que percibe totalmente la situación.





(Fig 4.46)

En el *manga* (fig. 4.46) toda esta estructura está simplificada hasta el punto de permanecer casi ausente. Se centra en la acción sin mostrar visualmente los conflictos psicotecnológicos. En las viñetas se ven superpuestas a Motoko y el mapa una “línea de comunicación” que conecta la central de policía con su mente, explicando de una forma simbólica bastante explícita la conexión con el mundo virtual.

Tras localizar al sospechoso, el compañero de Motoko, Batou, sigue su rastro. La secuencia se compone de varios planos de localización donde se muestra el mercado. El punto de vista de la secuencia es externo, Batou aparece caminando en encuadres amplios. El tamaño de plano se va cerrando progresivamente hasta llegar a un plano busto donde el personaje se detiene. Tanto el encuadre como el movimiento están orientando la secuencia a punto subjetivo. De un primer plano (primer fotograma de la figura 4.47) pasamos a un contraplano de la muchedumbre. Los efectos aplicados a la imagen delatan el punto de vista (interlineado, saturación, viñeteo, *glow*<sup>296</sup>). Los ojos de Batou son artificiales, con lo que se



(Fig 4.47)

<sup>296</sup> Este efecto produce franjas de luz que se extienden desde los bordes de las áreas más brillantes de una imagen, lo que contribuye a crear la ilusión de una luz más o menos brillante (dependiendo de la intensidad con que se aplique el efecto) que capta la cámara o los ojos de un personaje.

deduce que se trata de su mirada. El siguiente plano, contrapicado y con el personaje de espaldas, rompe el eje de mirada respecto a la cámara. Batou se gira al oír algo. De nuevo se vuelve a su mirada subjetiva. El punto de vista del personaje se mezcla con el del aparato. Ya no solo es un individuo, sino una tecnología precisa la que posibilita la visión. El sospechoso, que parece portar un dispositivo de invisibilidad, se destaca mediante una silueta azul parpadeante (primer fotograma de la segunda fila, en la parte inferior derecha). Acto seguido el aparato cambia a otro espectro de visión en el que la silueta del sospechoso se marca en negro. El siguiente plano muestra a Batou rodeado por la gente. Si en la secuencia anterior la subjetividad remitía a la modificación de la conciencia de un personaje, en éste el personaje se mezcla con el aparato en un punto de vista entre lo humano y lo mecánico.



(Fig 4.48)

El *manga* de Shirow omite los elementos subjetivos (fig. 4.48). Al inicio de la secuencia del mercado hay un plano semisubjetivo de Motoko donde se la encuadra con referencia del espacio y un plano en el que ella sube. El personaje de Batou no aparece el cómic y la búsqueda del sospechoso se simplifica al omitir su invisibilidad. La integración de la tecnología y sus consecuencias es un tema central en la película, no en el *manga*.

Esta secuencia (fig. 4.49) se centra en el punto de vista del aparato. Un grupo de agentes rodea una mansión donde aterriza un helicóptero. Un punto de vista externo nos contextualiza la situación. El plano semisubjetivo muestra *quién mira* (los agentes) y *qué se mira* (la aeronave). Desde una angulación frontal vemos al grupo preparado para el asalto.





(Fig 4.49)

En el centro dos de ellos se encuentran en cuclillas concentrados en una pantalla. El siguiente plano desvela qué están viendo en los monitores a través de varias cámaras (tercer fotograma, primera fila). Se pasa entonces al punto de vista del aparato. No se trata de un personaje, sino de las cámaras. La palabra *rec* en la parte superior de algunos fotogramas y el código de tiempo incrustado en la parte inferior así lo marca. Otras modificaciones, como el interlineado, la saturación y el viñeteado se encuentran igualmente presentes. Se muestra al helicóptero desde un tamaño similar al que se podía apreciar en el monitor del ordenador (primer fotograma segunda fila). A continuación se pasa a un primer plano del personaje que está saliendo por la escotilla, volviendo a un plano más abierto que el primero (fotogramas segundo y tercero). El punto desde el que se toman estas imágenes parece ser el mismo, correspondiente a donde suponemos que se encuentra la policía. En el primer fotograma de la tercera fila aparece una alteración óptica de la profundidad de campo, donde el primer término permanece desenfocado mientras el fondo permanece nítido. La angulación ha cambiado, donde antes se representaba la escena desde un punto frontal ahora se ha bajado la cámara para tomar un plano contrapicado. Se pasa aquí a un primer plano del personaje. El punto desde el que está tomado no coincide aquí con el resto, pues es lateral (segundo fotograma). La salida de esta serie de planos correspondientes al punto de vista del aparato es mediante el personaje que está mirando la pantalla, que se coloca levemente como lugar de referencia de la mirada en la parte inferior del último fotograma.

La escena parece sin embargo organizada en un plató de televisión: cada plano muestra un tamaño de plano distinto, se varía la profundidad de campo óptica y se delata la captación desde distintos puntos espaciales. El código de tiempo, continuo, y la incrustación parpadeante de la abreviatura *rec* hacen referencia a elementos visuales presentes en una videocámara casera, pero la construcción formal lo contradice. El punto de vista del productor de la imagen se disimula mediante estos códigos, ocultándose tras el del aparato. Si hemos visto cómo se mezclaba el punto del vista del personaje y el aparato, es ahora el aparato y el productor de imagen los que se conjugan esta secuencia.



(Fig 4.50)

El *manga* (fig. 4.50) inicia la secuencia con el mismo planteamiento del punto de vista externo, y así continúa durante la llegada del pasajero. El interés del *anime* se dirige hacia quién es la persona que está llegando. La investigación y búsqueda del verdadero criminal que opera en la sombra operan como agentes de la trama del *manga*, por la que la presentación de nuevos personajes y su posible relevancia en la historia es importante. El cómic se centra en el acto de llegada y no tanto en quién es el personaje sino en lo que va a suceder. Los puntos de vista del *manga* y el *anime*, uno externo y otro interno, se orientan hacia la acción y la trama respectivamente.

En *Ghost in the Shell* también encontramos el punto de vista subjetivo a través de otra estructura que no es la del personaje o el aparato, sino desde el productor de la imagen.



(Fig 4.51)

Uno de los detenidos durante la persecución resulta ser inocente de los delitos que cometía, pues los agentes descubren que alguien había manipulado sus recuerdos para llevarle a realizar determinados actos (recordemos que en esta película el cerebro puede ser electrónico y, por tanto, accesible a terceros). En el primer plano (fig. 4.51) vemos a Motoko y Batou observar a través de un espejo el interrogatorio. Uno de los agentes le explica que muchos de los recuerdos que da por supuestos (familia, trabajo, hogar) han sido implantados en su memoria, y que además no pueden recuperar los originales. Motoko, en el segundo fotograma, mira a través del espejo pero lo que se muestra es su propio reflejo, más oscuro y menos definido. Motoko no mira al sospechoso, si no que se mira a sí misma y se plantea si todo lo que recuerda es cierto. Algunos elementos se interpretan directamente como señales de subjetividad, como superficies reflectantes, que pueden servir para mostrar simultáneamente tanto al observador como lo observado<sup>297</sup>. Tras un diálogo acerca de este tema Batou lo niega alegando que él la conoce y no son más que miedos infundados. Pero la secuencia termina al otro lado del espejo, mostrando el reflejo oscuro de Motoko que veíamos reflejado. La conversación con Batou no le ha servido para despejar sus dudas, que se están afianzando a medida que avanza la historia.

El *manga* incide en la composición de los personajes en el mismo espacio (fig. 4. 51, abajo) y muestra las dudas mediante el diálogo, sin recurrir al elemento del espejo ni del reflejo visual y psicológico de Motoko.

<sup>297</sup> En Gubern, Román y Luis Gasca, op. cit., 689-705, se dedican varios capítulos a cómo los cómics pueden mostrar simultáneamente varios sectores del espacio por medio de reflejos.



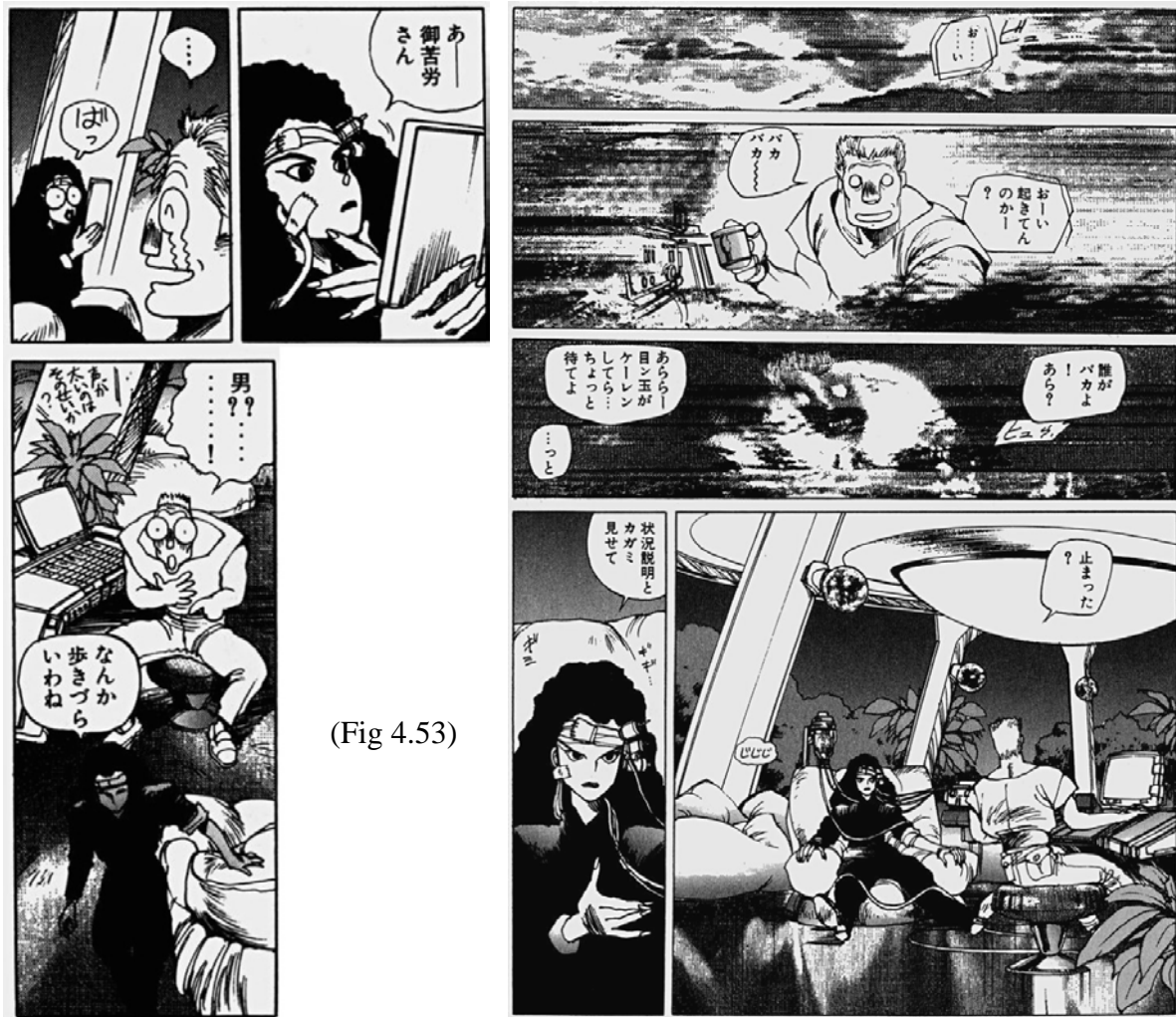


(Fig 4.52)

La última secuencia une varios los elementos de subjetividad vistos hasta ahora: modificaciones ópticas a través de visores-aparato, eje de mirada hacia el centro de la imagen y reflejos del personaje en superficies reflectantes. En el clímax de la película el cuerpo de Motoko resulta destrozado al unir su conciencia a la del *Puppet Master*, el criminal que organizaba todos los ataques. La siguiente escena (fig. 4.52) comienza con varios fotogramas en verde, varios en rojo y unas líneas de estática (los fotogramas de la primera fila). La imagen presenta además interlineado, viñeteo y alteraciones en la nitidez y saturación. El plano continúa con un *zoom* en el que se observa a una niña sentada e inmóvil. En la tercera fila vemos a la niña desde un punto de vista opuesto, externo. La secuencia se desarrolla y Batou le explica a Motoko que ha transferido su consciencia (múltiple, al estar unida al *Puppet Master*) a un nuevo cuerpo donde nadie sospeche de ella. El color de la imagen diferenciaba entre Motoko y Batou, y los sospechosos. Los primeros fotogramas muestran imágenes monocromas por primera vez desde el punto de vista interno de Motoko, como muestra de su integración con aquellos que perseguía. Se emplea el *récord* para aclarar el plano subjetivo y la mirada al espejo, como la posición del cuadro sobre el sillón o una esfera donde formas verdes flotan ingravidamente. En el último plano, apenas perceptible, se encuentra el espejo donde ella se veía reflejada al fondo. El espejo actúa aquí como medio de asimilación por parte de Motoko de su nueva forma. Al reconocerse y aceptarse el espejo



pierde el protagonismo y se relega al fondo de la imagen. El reflejo ya no es necesario, pues la protagonista ha aceptado su naturaleza.



(Fig 4.53)

En las últimas páginas del *manga* Shirow sí recurre a un punto de vista puramente subjetivo (fig. 4.53), al contrario de lo que habíamos visto hasta ahora. Las tres viñetas de la parte superior presentan modificaciones ópticas similares a las de cómic y remiten al despertar de Motoko. En este caso es Batou quien es observado. Ante la curiosidad de Motoko por su nuevo cuerpo Batou le acerca un espejo y ella se mira, pero la aceptación psicológica no se muestra en el *manga*. Más bien se juega con la confusión y se introducen elementos cómicos (deformación de los rostros, metáforas visualizadas) para orientar la escena hacia otros fines dramáticos.

La construcción del punto de vista subjetivo en *Ghost in the Shell* se desarrolla a largo de la película y evoluciona parejo a la protagonista. La subjetividad en el *manga* no cobra tanta importancia y se pone más énfasis en la acción que en los personajes. Vemos así como la adaptación tiene bastante libertad para, a través de los aspectos formales, dirigir el tono con el que se trata tanto a la historia como a los personajes.

#### 4.1.5.3. El punto de vista como elemento narrativo

Los cambios en el punto de de vista no siempre tienen que tener implicaciones en la psique de los personajes. En la figura 3.12 se alterna el punto de vista entre los grupos de viñetas. La intención de Tezuka en esta obra era la de producir sensación de movimiento. A través de los cambios produce una serie de elipsis que le permite ir desplazándose en el tiempo y el espacio centrándose en los momentos significativos. El punto de vista se emplea aquí como una herramienta de selección espacio-temporal.

Lubbock afirma que el punto de vista es “la relación que mantiene el narrador con su historia<sup>298</sup>” y que la cuenta tal y como la ve. Esta interpretación asume que el narrador es una instancia continua que dirige en todo momento la historia. La validez literaria, donde Lubbock centra su análisis, se complica en la imagen narrativa y secuencial. Si el punto de vista corresponde al ojo, a partir del cual “se trazan las correspondencias, el punto preciso del fondo en el que convergen los ejes de las formas que poseen una determinada orientación<sup>299</sup>” estamos más cerca de las convenciones de la imagen. Las instancias de las que habla Aumont pueden alternarse para narrar cada viñeta o cada plano, pero la unidad de conocimiento deberá ser unitaria para establecer una narración coherente. Bela Balázs<sup>300</sup> soluciona esta variación y alternancia entre los puntos vista gracias al montaje en continuidad espacio-temporal, fruto de los cambios de espacio a través del punto de vista necesarios para articular el tiempo. Gubern y Gasca<sup>301</sup> continúan en la misma línea, afirmando que el paso de una viñeta a la siguiente puede suponer la visión del mismo espacio desde un punto de vista o en

---

<sup>298</sup> Lubbock, Percy, *The Craft of Fiction* (Londres: Eleven Glower Street, 1959), 251.

<sup>299</sup> Groupe µ, *Tratado del signo visual* (Madrid: Cátedra, 1993), 202.

<sup>300</sup> Sangro Colón, Pedro, *Teoría del montaje cinematográfico: textos y textualidad* (Salamanca: Universidad Pontificia de Salamanca, 2000), 35.

<sup>301</sup> Gubern, Roman, y Luis Gasca, op. cit., 606.

escala distintos. El cambio también puede producirse en el lugar de la acción, el tiempo, o bien un cambio simultáneo de ambos aspectos.

El uso sistemático del cambio en el punto de vista “es una novedad característica de los cómics<sup>302</sup>”. La alternancia en el punto de vista puede ser en el *manga* una peculiaridad discursiva no relacionada con la alternancia de voces narrativas sino con la ordenación de sucesos para conseguir un ritmo determinado. La construcción individualizada de cada viñeta ofrece al dibujante la posibilidad de alternar o mantener los puntos de vista de una viñeta a otra en función de sus necesidades.

El factor productivo al que está sujeto el *anime* (incluso las grandes producciones) se traduce en una mayor simplificación del punto de vista, ya que los fondos, elementos o el propio diseño de los personajes (cuya construcción es modular: el rostro, las extremidades, los ojos o la boca se animan por separado) pueden reutilizarse en distintos planos aunque el tamaño del mismo sea distinto, como sucede con otros aspectos. No obstante el *anime* puede aportar mediante puntos de vista ausentes en el *manga* mayor profundidad a la historia y los personajes. Las modificaciones estéticas de la imagen y los movimientos de cámara del *anime* favorecen la proliferación del punto de vista subjetivo. El lenguaje cinematográfico ha desarrollado una serie de convenciones que permiten la identificación con la mirada de un personaje. Estas convenciones no están extendidas en el *manga*, con lo que el *anime* puede producir más fácilmente la equivalencia de la visión narrativa con la del personajes, logrando una mayor inmersión en la historia. La percepción del punto de vista, tanto en medios gráficos y audiovisuales, “es casi siempre directa, no mediada [...] se trata de una visión real, empírica; lo narrado está presente, se ve, no se interpreta<sup>303</sup>”, tanto si se trata de un punto de vista externo como interno.

---

<sup>302</sup> Carrier, David, *The Aesthetics of Comics* (University Park: The Pennsylvania State University Press, 2000), 55.

<sup>303</sup> Varillas, Rubén, op. cit., 126.

#### 4.1.6. Delimitación y expresión a través del marco

El marco se constituye como consecuencia del encuadre. Como señala Aumont “el encuadre es la actividad del marco, su actividad potencial<sup>304</sup>”. Tanto cómic como animación son dos formas que “presentan una imagen plana y delimitada por un cuadro<sup>305</sup>”. Es difícil precisar una unidad mínima significativa. Si tomamos un equivalente entre la viñeta y el plano, éste último siempre estará constreñido por su formato: “lo que en la historieta varía es el tamaño de la viñeta, mientras que el cine es la imagen quien se acerca o se aleja de los bordes de la pantalla<sup>306</sup>”. En el caso del cine “el ancho de la película soporte y las dimensiones de la ventanilla la cámara es lo que se denomina el formato del filme<sup>307</sup>”. El formato, o relación de aspecto, se puede expresar mediante la proporción entre su ancho y su altura. Sus límites pueden variar continuamente en el *manga* mediante la forma de la viñeta. En el caso del *anime* su borde externo siempre será el mismo. En las obras audiovisuales que componen nuestra muestra hay cuatro tipos de formato: 1.33:1, 1.78:1, 1.85:1 y 2.35:1 (fig. 4.54). La primera es la habitual en televisión hasta la llegada de los monitores panorámicos, también denominada como “cuatro tercios”. Villafañe y Mínguez dedican un exhaustivo estudio<sup>308</sup> al sistema que llevó a las *ratios* dominantes y los tipos de formato. En el *anime* nos interesa señalar que los formatos suelen ser de *ratio* corta, es decir, aquellos “cuya proporción entre el eje vertical y horizontal de las figuras está más equilibrada<sup>309</sup>”. Este equilibrio es bastante patente en los formatos 1.33:1, 1.78:1 y 1.58:1 (entre estos dos últimos la diferencia es muy leve), pero el formato 2.35:1 la dominancia de la horizontal es mucho más acusada.

La elección de estas proporciones de aspecto puede venir dada por la principal ventana de emisión (televisión o salas cinematográficas) o puede tratarse también de una decisión estética. El origen y razón de estas relaciones de aspecto viene del desarrollo de la tecnología cinematográfica. La evolución de las cámaras y sistemas de captación llevó al

<sup>304</sup> Aumont, Jacques, op. cit., 163.

<sup>305</sup> Aumont, Jacques et al., op. cit., 19.

<sup>306</sup> Segarra, Antonio, «Cine y cómics», *Estudios de Información*, 19-20 (1971), 199.

<sup>307</sup> Ibid., 19-20.

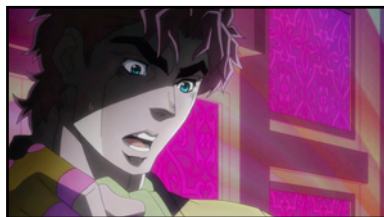
<sup>308</sup> Villafañe, Justo y Norberto Mínguez, op. cit., 150-155.

<sup>309</sup> Ibid., 153.

desarrollo de lentes anamórficas, que permitían comprimir las imágenes dentro del cuadro estándar de un fotograma de 35 mm. para ser descomprimidas durante la proyección y devolver al plano sus proporciones reales. Surgió así una multiplicidad de formatos con varias denominaciones (*Scope*, *Cinemascope*, *Vistavisión*, *Panavisión*, etc.). Las elecciones para una película u otra podían depender entre otras razones del estudio que produjera la cinta o determinados acuerdos empresariales. Las imágenes de una obra de animación no se captan con lentes anamórficas, sino que el plano y sus elementos se diseñan en un principio de acuerdo a este formato. En series o películas creadas para televisión hasta la primera década del siglo XXI el formato dominante es el 1.33:1, al ser la proporción con la que se construían los televisores. Los largometrajes optaban por 1:78:1 y 1:85:1. Hoy en día algunos largometrajes se producen en 2.35:1. La relación entre la altura y la anchura es más desproporcionada y suele asociarse este ratio a grandes producciones cinematográficas que trataban de aprovechar la tecnología anamórfica para crear imágenes más espectaculares debido a la gran variedad de elementos que se pueden componer dentro de un plano y la amplia representación de espacios que posibilitan.



-----> 1.33:1



-----> 1.78:1



-----> 1.85:1



-----> 2.35:1

(Fig. 4.54)



En el cómic no existe esta estandarización. Las primera tiras cómicas publicadas en Japón obedecían al espacio disponible de la publicación. Con el auge de las revistas como *Shuukan Shonen Jump*, *Weekly Shonen* o *Shonen Ace* las historias pasaron a editarse en un formato de unos 18x25 cm. aproximadamente. Esto proporciona suficiente espacio a los dibujantes para componer las páginas con libertad. Las viñetas suelen estar delimitadas por líneas rectas. La forma puede transmitir estabilidad si se trata de figuras regulares (como rectángulos apasados o cuadrados) o tensión si se opta por variaciones más inusuales (trapezios con ángulos muy marcados o la ausencia de los límites de la viñeta, así como permitir que algunos elementos sobrepasen el borde y entren en el *gutter*, e incluso se adentren en la contigua). El formato de la viñeta se adecua a lo que representa y tiene además relación gráfica con el resto de viñetas de la página, dado que suelen complementarse entre sí para aprovechar todo el espacio. Una viñeta muy vertical puede compensarse con varias de forma más regular o viceversa. Esta alternancia, según Gombrich, puede deberse a la necesidad de continuas novedades para mantener el interés en la narración: “La totalidad de nuestro aparato sensitivo está básicamente dispuesta a controlar un cambio inesperado. La continuidad debilita el registro tras un cierto tiempo, y esto es cierto tanto en nivel fisiológico como en psicológico<sup>310</sup>”. Mediante estas variaciones se puede de dinamizar visualmente la obra.

Las páginas de la figura 4.55 muestran distintos tipos de alteraciones en la continuidad del marco. En la página de la izquierda, extraída de “Hajime no Ippo”, el protagonista observa atento un combate de boxeo. En la primera fila las viñetas donde el marco alcanzan el límite vertical de la página significan el “presente”, el combate. Aquellas que quedan a una altura inferior son los recuerdos del protagonista, un *flashback* a una de las primeras páginas del primer número del cómic. El marco es un elemento complementario de otros empleados en la viñeta: las imágenes del combate poseen un fondo cinético que remite al dinamismo de la pelea, mientras que las del *flashback* se enmarcan en un fondo blanco, estático, donde se transmite la impotencia del protagonista. El combate presenta un tamaño de cuadro cerrado, mientras que los recuerdos son más amplios. La siguiente fila desvela el desenlace del combate: el boxeador en el que se centraban las viñetas superiores ha ganado. La impresión que le causa a Makunouchi es tal que el marco es sobrepasado por los puños del

---

<sup>310</sup> Gombrich, Ernst, *Sense of order* (Londres: Phaidon Press, 1979), 108, en Bordwell, David, op. cit., 38.

púgil, que invaden las viñetas de la fila superior. El marco actúa como un sistema de ruptura espacio-temporal, permitiendo la superposición de presente-futuro (en la primera fila) o presente-pasado en la segunda. La última viñeta muestra al observador de la pelea en un fondo mixto, preguntándose qué se siente al ser tan fuerte. El marco es lineal y centra la atención en el personaje, donde el fondo muestra su conflicto (cómo puede él hacerse tan fuerte como el ganador). La variación del marco en las tres filas obedece a una estructura intencionada y los cambios rompen la monotonía que supondría una composición más equitativa y delimitada.



(Fig. 4.55)

La segunda página, de “Evangelion”, se compone únicamente de tres viñetas. El Ángel ha tomado la iniciativa y ha agarrado el EVA que pilota Shinji, proyectándolo hacia el cielo. Este hecho fácilmente podría haber sido compuesto en una viñeta, pero se descompone en tres, que además ocupan un espacio considerable. El marco toma una forma diagonal en su base y techo, creando un orden de lectura en zig-zag. La mirada comienza en la viñeta superior de izquierda a derecha. Las líneas cinéticas centran la atención en el EVA, pero la

base dirige la atención hasta el Ángel, en la parte inferior izquierda. Una vez ahí la diagonal ascendente de la segunda viñeta traza una línea hasta el rostro aterrado de Shinji. La irregularidad de la viñeta propicia un espacio más amplio en sus gestos faciales. La dinámica visual de lectura se acentúa al invertir verticalmente al personaje en un r  cord justificado, al estar su EVA boca abajo tanto en la vi  eta superior como en la inferior. Desde ah   el globo texto referido al grito de Shinji (“uwaaaaaaa”) conduce hasta la   ltima vi  eta. Las l  neas cin  ticas y la diagonal ascendente de su techo convergen en el EVA hasta un fondo plano. El marco act  a en esta p  gina como el factor determinante del orden de lectura y se coordina con el resto de elementos para crearlo. Villafa  e y M  nguez exponen el funcionamiento de estos   rdenes de lectura al hablar del principio de heterogeneidad del espacio pl  stico<sup>311</sup>, donde observan como las orientaciones verticales, horizontales, ciertas leyes de composici  n y las diagonales (ascendentes y descendentes, dependiendo adem  s del punto de origen) determinan las caracter  sticas cualitativas de la imagen y factores como su lectura y dinamismo.

Este empleo del marco no es inusual, pues el uso de diagonales es una t  cnica arraigada en el arte japon  s: “en Jap  n se prefiere el uso de la diagonal a la hora de dividir los espacios. En otros casos buscan un equilibrio basado en los elementos internos a trav  s de la forma<sup>312</sup>”.

La forma de las vi  etas puede variar considerablemente. Estas diferencias no afectan al significado de las mismas ni determinan un tipo de contenido, pero “s   pueden afectar a la experiencia de lectura<sup>313</sup>”. Para Bazin el marco constituye “una zona de desorientaci  n del espacio: al de la naturaleza y al de nuestra experiencia activa que marca sus l  mites exteriores<sup>314</sup>”. La oposici  n entre el marco y su contenido se orienta siempre hacia el interior. Sin embargo vemos c  mo en el *manga* el marco puede actuar como medio de orientaci  n, dirigiendo la mirada en el sentido   ptimo para comprender la narraci  n. Si “el marco es

---

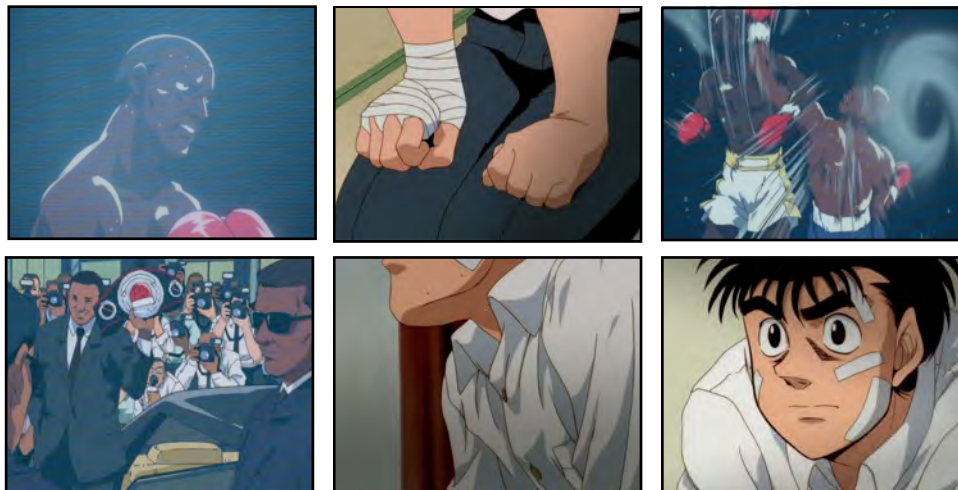
<sup>311</sup> Villafa  e, Justo y Norberto M  nguez, op. cit., 167-168.

<sup>312</sup> Yoshida, Mitsukuni, «Japanese Aesthetic Ideals», *Art Will Thrill You!: The Essence of Modern Japanese Art* (Tokio: The national Museum of Modern Art, 2012), 18.

<sup>313</sup> McCloud, Scott, 1995, 99.

<sup>314</sup> Bazin, Andr  , op. cit., 212.

centrípeto, la pantalla es centrífuga<sup>315</sup>, el marco en el cómic actúa como los límites de una pantalla, remitiendo continuamente hacia los elementos situados fuera del encuadre. *Manga* y *anime* llegan así a otro punto de encuentro.



(Fig. 4.56)

*Hajime no Ippo* (fig. 4.56) fragmenta la secuencia. En lo que en el *manga* es una única pelea, el *anime* muestra seis, con sus respectivos púgiles. El *flashback* desaparece en esta secuencia y el conflicto se deriva hacia la situación actual, sus heridas y impotencia. El sentido de cada viñeta (expectación, frustración, victoria, esperanza) se transmite a cinco planos en el *anime*, alargando la secuencia respecto al *manga*. La capacidad expresiva del cómic se adapta a través de fragmentar el contenido de cada imagen.



(Fig. 4.57)

En el caso de *Evangelion* no se trata de una expansión sino de una contracción. La primera viñeta se omite y se comienza en la imagen de Shinji aterrado. La función del marco diagonal se intuye en el plano a través de las líneas cinéticas diagonales ascendentes. El récord se mantiene, ya que el EVA sigue manteniendo su verticalidad. Las dos viñetas en las que el Ángel agarraba y lanzaba despedido al EVA se concentran en un único plano que

<sup>315</sup> Ibid.



describe toda la acción, desde que lo atrapa hasta que lo proyecta al fuera de campo. El dinamismo y la elaborada lectura desaparecen a favor de la claridad en la composición horizontal, donde los dos tercios superiores del plano corresponden al espacio donde se desarrolla el ataque.

#### 4.1.6.1. Funciones del marco

Aumont asocia cinco funciones al marco:

Las **funciones visuales**<sup>316</sup> separan la imagen del exterior. Singularizan su percepción y la hacen más nítida, actuando como una transición visual entre el interior y el exterior de la imagen, de mediación que permite pasar de un punto a otro. La función visual es la más común en el cómic y constante en la animación. Los *lexicopictogramas*<sup>317</sup>, tal y como los define Gubern, construyen un espacio y un tiempo configurando a su vez un campo visual. El marco actúa como necesaria delimitación, que puede formar relaciones dependiendo de su morfología (como vimos con los ejemplos de la figura 4.55). La viñeta, mediante su forma, crea un espacio y actúa como reclamo, dirigiendo su atención sobre el contenido. Los márgenes de la viñeta pueden entenderse también como “aisladores” (por lo que respecta a la separación de los contenidos entre ellas), pero no llegan a “establecer una ruptura respecto al medio que las contiene, decir, la página; más bien al contrario: la integración de la viñeta en la página presencial en la construcción del ritmo narrativo<sup>318</sup>”.

La selección de viñetas correspondientes a “Saint Seiya” y “Bleach” (fig. 4.58) presenta viñetas claramente delimitadas, sin que los elementos internos rebasen los límites ni haya superposición entre ellas. Este aislamiento no crea viñetas independientes sino interdependientes. En la imagen de la derecha la primera viñeta ocupa media página en su ancho. Presenta la situación y los personajes. La separación espacial, la composición y líneas de lectura establece el enfrentamiento entre Seiya, su maestra y Shaina, rival de ambos. Las siguientes viñetas se construyen en un espacio que equivale al de la primera. La segunda viñeta, con un riguroso respeto del eje, muestra como el pie de Shaina avanza hacia ellos. El

---

<sup>316</sup>Aumont, Jacques, op. cit., 154.

<sup>317</sup> Término empleado comúnmente por Román Gubern en varias obras para referirse a las viñetas.

<sup>318</sup> Varillas, Rubén, op. cit., 89.



marco rectangular acoge una composición diagonal que traza la línea ofensiva de un personaje hacia el otro. Las otras dos viñetas en las que vemos los rostros enmascarados de las dos maestras se relacionan mediante el marco. Es su forma irregular la que crea una unidad a partir de dos elementos delimitados y asilados.

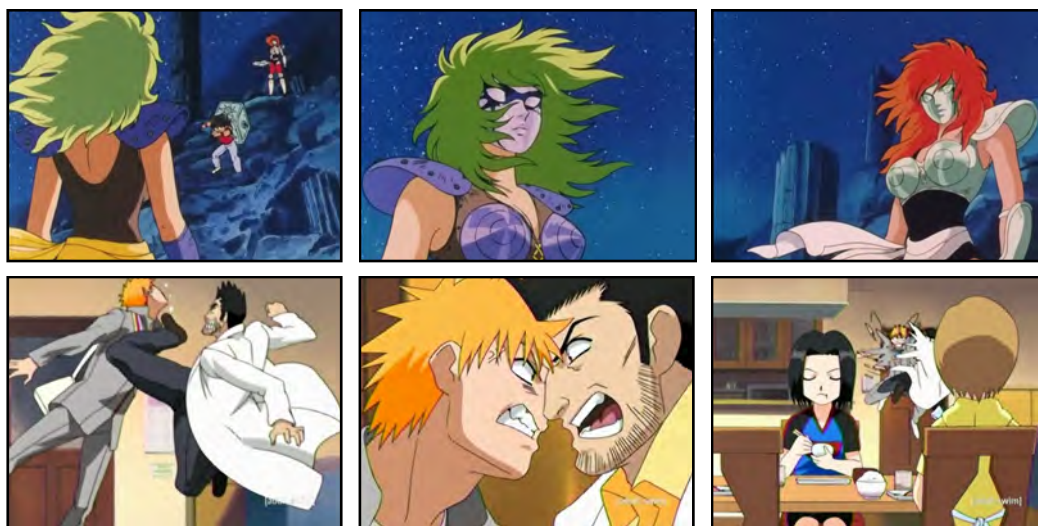


(Fig. 4.58)

En “Bleach” (fig. 4.58, izquierda) las tres viñetas poseen un marco que podemos adscribir a la función visual. Las dos viñetas de la parte superior muestran una de las continuas discusiones entre el protagonista y su padre. Ambas viñetas poseen un marco regular y una mínima separación entre ambas. El espacio que delimita el marco es simbólico, cinético, donde se reflejan las emociones de los personajes y se obvian los demás elementos. La composición y angulación refuerzan este sentido. Bajo ella se encuentra otra viñeta, horizontal, más equilibrada y con una separación mayor respecto a las dos de la parte superior. En ella las hermanas asisten resignadas a la trifulca familiar. Esta viñeta tiene una separación mayor respecto a las de la fila superior. El distanciamiento se refleja en la representación del espacio en esta imagen. El área donde se encuentran las chicas refleja fidedignamente el escenario, mientras que la zona derecha de la imagen está progresivamente invadida de líneas cinéticas, onomatopeyas y globos morfológicamente simbólicos de la situación. Estos elementos no llegan a alcanzarlas, manteniéndose al margen de la discusión.

Las adaptaciones *anime* (fig. 4.59) trasladan algunos de los elementos del marco. En caso de *Saint Seiya*, en la primera fila, las diagonales y el eje se mantienen, empleando la puesta en escena que sitúa a los personajes en los extremos del campo. De este modo el “aire” (espacio vano no ocupado por los personajes) actúa como elemento de separación y

enfrentamiento. Los fotogramas seleccionados de *Bleach* muestran el conflicto. La separación construida mediante la diferencia del marco o la representación del espacio se elimina a favor de una representación figurativa del entorno. El tercer fotograma pone en común los dos lados de la familia en una misma imagen, reduciendo la distancia entre ambos.



(Fig. 4.59)

En las **funciones económicas**<sup>319</sup> el marco se configura como una mercancía, dado que significa el valor comercial del cuadro. La función económica puede parecer en un principio ajena a los medios de nuestra muestra. El *manga* no se considera un objeto de valor material, exento del aura de obras de otras obras de arte (el “aura” Benjaminiana). Cualquier edición de un *manga* pertenecerá a una serie cuyos materiales pueden estar más o menos cuidados pero el contenido es el mismo, si bien el aspecto exterior (la encuadernación) varía respecto a la edición original en una revista<sup>320</sup>. La página, contenedor de las viñetas, no se ve afectado por el tamaño de la publicación o tipo de papel impreso.

<sup>319</sup>Aumont, Jacques, op. cit., 155.

<sup>320</sup> Las ediciones *kanzenban*, de tamaño considerable, papel de mayor gramaje y una cubierta elaborada se distinguen de otros tipos de ediciones por su aspecto externo. Estas diferencias pueden aportar ciertos matices al texto (la textura del papel, definición en la impresión, tacto del tomo) sin embargo la obra, como producto económico, varía levemente dentro de los parámetros de la industria editorial.

La enmarcación es distintiva de las obras pictóricas (no es aplicable a la música, la escultura, la arquitectura). En el *anime* la situación es similar.<sup>321</sup> El valor económico al que podemos conectar un cómic es el espacio. Las publicaciones semanales constan de un número fijo de páginas establecido por la editorial. El número de viñetas, su tamaño y disposición son decisiones que implican narrar más o menos acontecimientos de una determinada manera. Las denominadas *splash page* son un recurso reservado para momentos en los que el dibujante quiere destacar un momento de la historia empleando la capacidad espacial que le brinda el medio al máximo. Se representa una única imagen a lo largo de las dos páginas de la sección. El marco límite es la propia página y la imagen está sangrada hasta los bordes. “Puedes ver una viñeta con muchos detalles y luego, en el próximo paso, ves una viñeta sobre doble página, que es una técnica del *shonen manga*<sup>322</sup>”, por lo que además del valor económico actúa como un sistema de puntuación narrativa.

En la figura 4.60 la primera fila presenta un *splash page* de “Slam Dunk”. El empleo de ambas páginas aporta valor a la imagen, no sólo narrativo, sino económico, dado que los medios y el espacio necesarios para su representación son superiores a cualquier otro *lexipictograma* de la historia. La imagen de la derecha actúa como título de la tercera entrega de “Slam Dunk”. Los dos personajes se encuadran en un entorno plano que mediante un degradado en su parte inferior varía hacia el negro. El marco que separa ambas imágenes y la parte inferior se rellena con color. El título está rodeado por un borde blanco que facilita su lectura. El valor económico de este marco es el uso de la tinta. Fácilmente se podrían presentar ambas imágenes con un consumo inferior de color. Al emplear el negro en gran parte de la imagen se le dota de un valor especial.

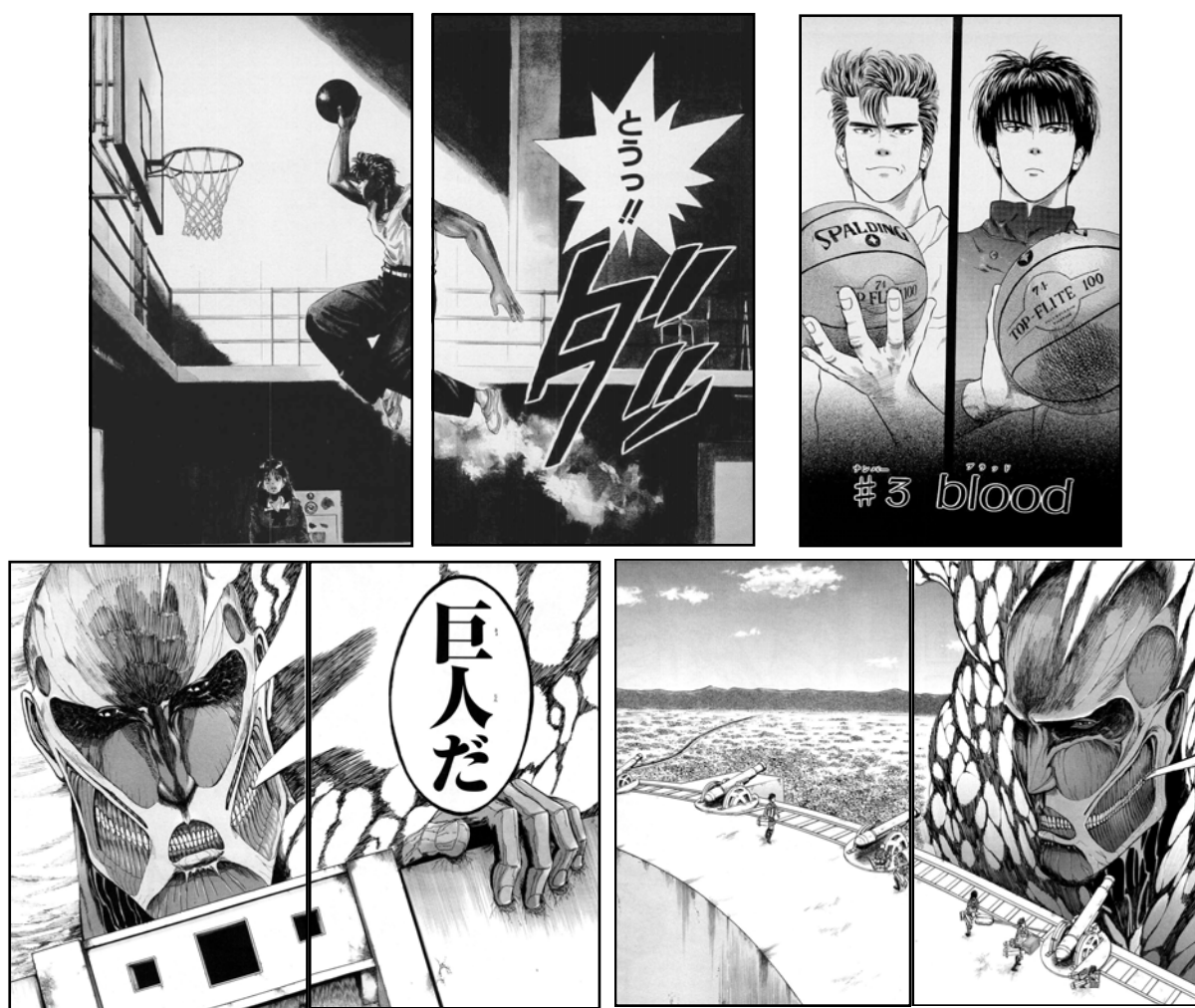
El empleo de la *splash page* puede responder a una estructura narrativa. En el caso del primer tomo de “Shingeki no kyojin” (páginas de la segunda fila) este recurso se utiliza únicamente en los momentos en que el “titán colosal” (llamado así dado que su altura alcanza

---

<sup>321</sup> Del mismo modo las ediciones DVD o *Blu-ray* juegan un papel importante en la financiación de las obras audiovisuales. Las copias destinadas a alquiler se empacan en cajas sencillas y constan de un sólo disco. Las copias para venta al público son ediciones muy cuidadas, que llaman incluso la atención de coleccionistas extranjeros. La elaboración de estas ediciones implica un precio extremadamente alto debido a que en Japón el espacio de almacenaje es escaso, con lo que los coleccionistas interesados en poseer estas obras están dispuestos a pagar precios desorbitados por ellas. Si en el *manga* la calidad de la edición puede unirse a la experiencia de lectura, en el caso del *anime* es externa. La copia es de la misma calidad, aunque algunos materiales relativos al contenido (*making of*, entrevistas, *trailers*, etc.) pueden encontrarse en discos extras.

<sup>322</sup> Yoichi Fujita, entrevista en estudio Sunrise, 18 de septiembre de 2014.

los 60 metros, siendo la altura máxima del resto de titanes de la serie de 12 metros) se muestra ante el protagonista, o está a punto de aparecer tras el muro. El conjunto de páginas de la izquierda, en el que se lee “Es un titán” marca el arranque de toda la trama de la serie. La destrucción y pérdidas causadas motivan al protagonista a unirse al ejército y acabar con los titanes. En su primer día de guardia aparece nuevamente este titán. En el número hay más *splash page*, empleadas únicamente con este personaje. El dibujante marca así sus apariciones con el recurso de máxima extensión espacial que el *manga* permite.



(Fig. 4.60)

En el *anime* se emplea en todo momento el mismo tamaño de marco la imagen se muestra a pantalla completa. En el caso de *Slam Dunk* (fig. 4.61, izquierda) la importancia del momento viene dada por la ordenación respecto a la duración del capítulo. Este plano cierra uno de los dos bloques en que se divide el episodio (antes del paso a publicidad) con lo que la imagen se congela y funde a negro, empleando la resolución de la acción a modo de cebo para mantener al espectador hasta el final del capítulo. En *Shingeki no kyojin* ambas



imágenes se integran dentro de la narrativa de la secuencia y no se les dota de un tratamiento especial.



(Fig. 4.61)

Las **funciones simbólicas** actúan como indicador de que la imagen debe de ser vista mediante ciertas convenciones. Con la función simbólica la imagen requiere de una lectura especial, ya que el marco indica que la imagen está dotada de cierta significación relevante y diferente respecto a las imágenes que la rodean.



(Fig. 4.62)

En “Berserk” Kentaro Miura superpone en ocasiones unas viñetas a otras. En la página izquierda (fig. 4.62) la imagen superior se encuentra en segundo plano. El grupo inferior de viñetas se solapa. La primera representa un pensamiento idealizado.

Gran parte de la imagen está ocupada por la figura de

Griffith, en la que su cabello parece desfigurarse y tomar la forma de llamas etéreas. El texto de Gatsu expresa su simbolismo, dado que ve a su capitán como un gran fuego que une a todo su ejército. La imagen se coloca como en un segundo plano, ya que representa los pensamientos del protagonista.

La segunda página, a la derecha, presenta a Griffith momentos antes de enfrentarse a Gatsu. La página completa incluye dos imágenes que podrían haber sido compuestas en



viñetas distintas. En el lado derecho el personaje se encuadra de cuerpo entero, con la referencia del bosque en el que se encuentra. Un plano cerrado de su rostro ocupa el lado izquierdo, abstraído del espacio. La función simbólica del marco es aquí su ausencia junto con la composición de las imágenes. Este personaje se caracteriza por su decisión y seguridad. Esta página lo muestra por primera vez con la mirada perdida, dubitativo. Esta imagen actúa como punto de inflexión en el personaje, dado que por primera desarrolla un conflicto interior. La función simbólica permite la introspección en la psique de Griffith, hasta este momento inaccesible.



(Fig. 4.63)

La superposición de los marcos desaparece en *Berserk* (fig. 4.63). La secuencia se desarrolla con un montaje de planos al corte. La imagen en la que Griffith y Gatsu aparecen compuestos en una misma viñeta con el primer personaje envuelto en llamas aparece mediante un primer plano de Gatsu y el contraplano de la hoguera que contempla. La otra página que presentaba una composición unificada se divide en dos planos. El primero es un plano detalle del ojo. El segundo una larga panorámica que muestra al personaje y su espada. La atención que presta aquí la adaptación es la verticalidad de la imagen, que magnifica la figura mediante la angulación, omitiendo la fusión de elementos que aparecen en el *manga*.

En las **funciones representativas y narrativas** El índice constituido por el marco designa un mundo aparte con un valor imaginario. Es una abertura que da acceso al mundo imaginario, a la diégesis figurada en el imagen. También es lo que hace comunicar el interior de la imagen, el campo, con su prolongación imaginaria, el fuera de campo y qué tipo de figuración representa.

El fragmento de la página de “Jojo’s Bizarre Adventure” (fig. 4.64, arriba izquierda) se enmarca en una secuencia en la que un personaje recuerda cómo un comerciante le vendió un veneno con el que acabar lentamente con la vida de su padre adoptivo. Las viñetas precedentes muestran un marco regular. La analepsis se clarifica de una modificación en los bordes de las viñetas, pasando de ser cuadrangulares a octogonales. Cuando finaliza la secuencia y se vuelve al tiempo lineal las viñetas retoman su marco cuadrangular.



(Fig. 4.64)

La página presentada a la derecha muestra una secuencia de “Saint Seiya” en la que el protagonista recuerda su entrenamiento. Seiya aprende que cada persona está formada por materia procedente del cosmos, y que el mismo polvo de estrellas que se encuentra en las constelaciones forma su propio cuerpo. Las imágenes se complementan mediante el marco, cuyos límites son apreciables por el *gutter* que los separa. Los textos que se incluyen ni siquiera están incrustados en globos sino que se inscriben directamente en el espacio. El marco tiene aquí el papel representativo de transmitir la misma idea que el texto, la unidad de la materia.

Si en “Jojo’s Bizarre Adventure” se mostraba la ruptura espacio-temporal mediante modificaciones en el marco, la serie de televisión reduce el personaje a líneas con algunos

rellenos de color (fig. 4.65, primera columna). El espacio se abstrae y actúa como elemento representativo de la analepsis. A medida que se narran los acontecimientos mediante una voz en *off* entra el otro personaje, estático, pero con un tratamiento de color distinto, donde es su pelo el que se rellena de motivos geométricos.

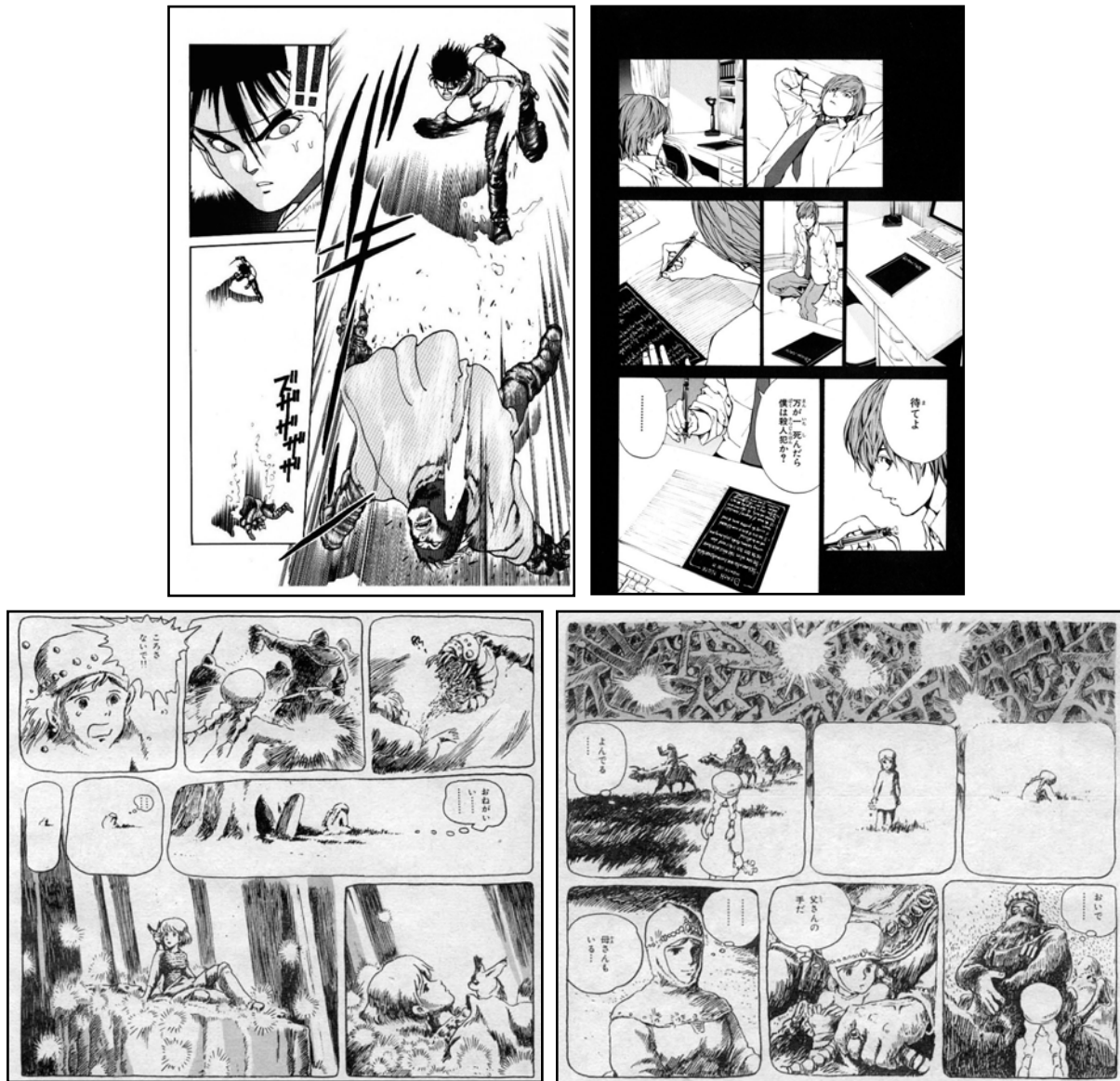


(Fig. 4.65)

*Saint Seiya* adapta la página analizada mediante la superposición de los elementos contenidos. A medida que aparecen las galaxias y estrellas se desplazan hacia el fondo mediante un escalado progresivo. Los nuevos elementos van apareciendo, superponiéndose y uniéndose al resto. Finalmente todos los elementos desaparecen hasta que permanece únicamente el vacío espacial. El plano y su encuadre permanecen constantes y es el contenido el que se desplaza y unifica. De todos los ejemplos vistos hasta ahora este es el que presenta mayor correspondencia entre las funciones del marco entre *manga* y *anime*.

Las **funciones retóricas** indican que el marco proviene del discurso, como el pintor que dota a su obra de un falso marco, pintado, como una ilusión óptica. En algunas películas japonesas de los sesenta, en *cinemascope* (como algunas obras de Shohei Imamura), el marco está animado por un movimiento autónomo, una rotación sobre su eje o un fuerte temblor, no justificados diegéticamente. Expresan de esta forma una emoción que el cineasta ha querido asociar al contenido diegético: turbación, atmósfera extraña, etc. Según Aumont puede presentarse mediante una hipérbole que rebase el marco, haciéndolo desaparecer.



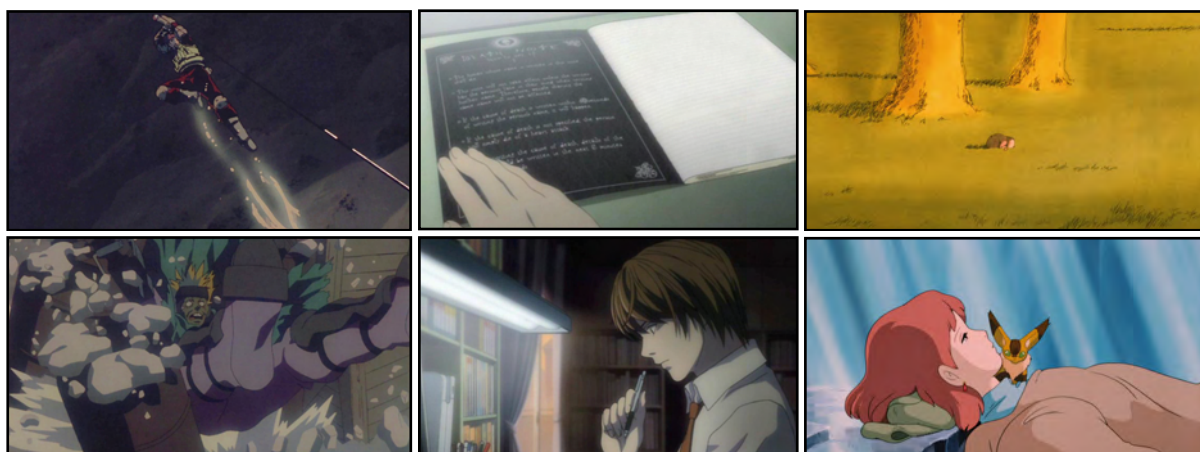


(Fig. 4.66)

La página de “Spriggan” (fig. 4.66) compone una primera imagen en la que un personaje lanza a otro. La fuerza del protagonista se exagera de tal manera que las líneas cinéticas, que parten de él, logran proyectar a su oponente más allá de los límites del marco. Las otras dos viñetas presentes en la página se superponen a la imagen, reforzando la función hiperbólica.

La expresividad del marco en “Death Note” (arriba, derecha) representa en este caso los recuerdos de Light sobre su primer encuentro con el “cuaderno de muerte”. El *gutter* y marco de todas las viñetas es negro. Su color se emplea como recurso que marca las imágenes de la analepsis, ya que la línea temporal presente posee un fondo blanco.

La selección de viñetas de “Nausicaä” (fig. 4.66, fila inferior) pertenece a dos páginas distintas. La secuencia en el grupo de la izquierda y finaliza en el de la derecha. La primera imagen, sangrada en la página, corresponde a un plano subjetivo de la protagonista. La morfología de las viñetas, con esquinas redondeadas y líneas trazadas irregularmente, ayudan a comprender que la secuencia remite a un sueño. El contenido construye progresivamente el espacio onírico. En un principio únicamente aparece la niña y en las sucesivas viñetas se van integrando el resto de elementos. La secuencia finaliza con la misma estructura. Las últimas viñetas muestran únicamente a Nausicaä, que se desdibuja y desaparece. El tamaño de las viñetas es decreciente hasta que termina el sueño. La primera viñeta que nos trae de vuelta al espacio real comienza a reconstruir el marco, pero las curvas son aún perceptibles en las esquinas y las líneas no son del todo rectas. La última viñeta, al igual que la primera de la secuencia, aparece sin marco, sangrada en la página.



(Fig. 4.67)

*Spriggan* (fig. 4.67, primera columna) fragmenta la secuencia en varios planos para representar esa acción, dividiendo los personajes en dos espacios, el del atacante y del agredido. *Death Note*, en la segunda columna, presenta una variación en el orden de la historia. Lo que en el *manga* aparece como un *flashback*, el *anime* presenta linealmente en la línea principal. Por último *Nausicaä* presenta la secuencia como una analepsis. La indefinición del marco en el *manga* se traslada al *anime* en forma de líneas trazadas en la imagen. Sombras, contornos y trazos parpadean y se desplazan lateralmente trasladando el efecto onírico. El color y el sonido también se alteran. Toda la secuencia del sueño está virada a una tonalidad cálida. Las voces y ruidos aparecen con un efecto de eco muy pronunciado. Un *zoom* de alejamiento es la opción elegida por Miyazaki para representar esas viñetas



progresivamente empequeñecidas y salir de su sueño. Si la entrada es mediante un fundido a blanco desde un plano subjetivo del cielo, la salida se realiza a corte. Es la música, cuyo eco se acentúa hasta que Nausicaä despierta, la que actúa como ligazón entre el sueño y la realidad. Cuando se vuelve al tiempo presente la configuración es la contraria. Los colores son fríos, predominantemente azules, las voces carecen de eco.

Vemos así como las cinco funciones del marco, dada la simultaneidad en la percepción de las viñetas por la estructura de composición en la página, son difícilmente adaptables al *anime*, dado el carácter secuencial del lenguaje audiovisual. Estas funciones difícilmente se presentan aisladas, se interrelacionan entre sí y complementan junto a otros elementos de la narrativa del cómic. Si la finalidad del marco es la de “subrayar la heterogeneidad del microcosmos pictórico con el macrocosmos natural en el que viene a insertarse<sup>323</sup>” esta variación entre macrocosmos y microcosmos es continua y provoca múltiples relaciones. Página, *gutter* y viñeta varían sus límites en función de las necesidades narrativas, reconfigurándose mutuamente para conseguir, al igual que las alternancias entre encuadre o punto de vista, un ritmo de lectura que rompa con la monotonía visual que la constancia representativa del discurso puede provocar.

#### 4.1.6.2. El marco-objeto

El marco en el cómic tiene así poco que ver con el marco pictórico. Ortega y Gasset señala que “en vez de atraer sobre sí la mirada, el marco se limita al condensarla y verterla desde luego en el cuadro<sup>324</sup>”. Este marco supone una delimitación entre el espacio real y el diegético, la marca entre el arte y su lugar de exposición. Esta afirmación podría ser aplicable a la animación donde el límite de proyección del formato evidencia la frontera del plano. En el cómic encontramos más dificultades para clarificar los bordes-marco, pues las viñetas se diferencian entre sí para clarificar su estructura dentro de la página. Todas ellas se enmarcan en una unidad superior, que es la página, cuyo conjunto forma el tomo o volumen que contiene la historia. Si bien cada texto tiene en el lomo, portada y contraportada unas marcas peculiares que lo diferencian, estos elementos desaparecen una vez que se despliegan las páginas. Éstas poseen su límite material, el corte de imprenta.

---

<sup>323</sup> Bazin, André, op. cit., 212.

<sup>324</sup> Ortega y Gasset, José, *Meditación del marco* (Madrid: Salvat Editores, 1969), 62.

Podríamos interpretarlo como un marco material inintencionado, pero las palabras de Ortega se refieren al marco objeto, al elemento específicamente diseñado para delimitar los márgenes de la obra y concentrar el espacio diegético pictórico. Jacques Aumont diferencia en esta línea dos tipos de marco, el marco concreto y el marco abstracto<sup>325</sup>. Si es un objeto, es el “marco-objeto”, como en un cuadro. El borde de la imagen, si es intangible, es un “marco-límite” abstracto. Como habíamos anotado respecto al término encuadre, cuadro viene de *cuadre* (cuadrado) y el marco se concibe en un principio como una forma geométrica, abstracta, antes que como un objeto. El “marco-límite” es el que detiene a la imagen, define su campo, separándolo de lo que no es imagen. Se instituye así un fuera de marco, que no se ha de confundir con el fuera de campo, elemento implícito en la imagen.

El “marco-objeto” podría ser la encuadernación, pero no afecta a la percepción visual de la obra en su conjunto. Si se agarra el cómic con ambas manos durante la lectura éste marco está presente y tiene cierta importancia, pero la opción de leer el texto apoyado sobre una superficie también es válida, por lo que no lo tendremos en consideración. El marco-objeto del *manga* es a su vez el “marco-límite” último, la página. Su carácter físico también es narrativo.

Como hemos visto en las *splash page* (fig. 4.60) la página puede actuar como contenedor de una única imagen y configurar así el fuera de campo a través de su “marco-límite”. También puede hacerlo aunque haya otras viñetas enmarcadas, como en los casos donde hay imágenes sangradas que aprovechan la eliminación del marco de la viñeta para configurar la página como su marco, integrando otras viñetas que sí lo poseen alrededor (fig. 4.62, 4.64, 4.66). El “marco-límite” de la viñeta configura un espacio, el *gutter*. En ocasiones puede ser un fuera de marco estricto, como en el caso de las páginas cuyas viñetas se configuran mediante la función visual (4.58). Pero el *gutter* puede emplearse como espacio de representación, ya que algunos elementos pueden sobrepasar el marco de las viñetas e inscribirse en él (fig. 4.55). Además la superposición de viñetas puede reconfigurar el *gutter* poseyendo así capacidades de orientación de lectura y dinamización narrativa, además de carácter simbólico (fig. 4.55, 4.62). Los límites de la imagen (página, *gutter*, marco de viñeta) varían en el *manga* en función de su configuración y funciones discursivas.

---

<sup>325</sup> Aumont, Jacques, op. cit., 152-153.

Hay imágenes que, aunque provistas de un marco-objeto, apenas tienen marco-límite, como en pinturas chinas o los *kakeiju*. Presentadas en rollos verticales u horizontales y delimitadas por un objeto que las detiene pero sin que los límites de la obra estén macados en modo alguno y sin que la presencia de un marco-límite sea realmente sensible. En el cómic el marco de la viñeta no responde a la estricta función delimitadora que tiene en la pintura. La ausencia de márgenes de una viñeta tampoco puede entenderse como la búsqueda de un *continuum* narrativo. Y, en muchas ocasiones, las líneas de la viñeta no tienen porque estar dibujadas para hacerse notar<sup>326</sup>.

Hemos señalado además como eliminar los bordes y sangrar la viñeta incrementa su tamaño percibido y “al no estar contenidas por el marco, pueden extenderse sobre el mundo, como la viñeta estuviera enmarcada por una ventana y hubiéramos pasado a través de ella<sup>327</sup>”. Esto no quiere decir que el *manga* sea un medio caótico. El marco de la viñeta (o su ausencia) puede llegar a ser parte de la misma historia. En la primera página de “Nausicaä” (fig. 4.2) la segunda viñeta aparece totalmente libre de marco, integrada en el espacio de la página. La amplitud del espacio y libertad del personaje durante el vuelo se transmite mediante la eliminación del marco y el espacio. En el caso de “Lupin III” (fig. 4.21, segunda viñeta) el marco se construye a partir del recorte del espacio en la zona inferior. Los límites de la imagen se diluyen con la página para construir un vector de desplazamiento mucho más indefinido que si se hubiera enmarcado la imagen. Se puede emplear para transmitir algo referente al relación, así como contribuir al conjunto. En esos casos, el propósito de la viñeta es, “más que proporcionar un escenario, involucrar al lector a un más en la narración<sup>328</sup>”.

Aunque el marco varíe continuamente, los tamaño de plano son los mismos que en el cine o la fotografía: la distancia desde la que se capta al objeto determina planos generales, americanos, medio, busto, primer plano y plano detalle. Es cierto que una viñeta vertical puede presentar el primer plano de un personaje y reservar espacio para encuadrar otros elementos, pero puede haber un tamaño dominante, dado que “se puede jugar con la

---

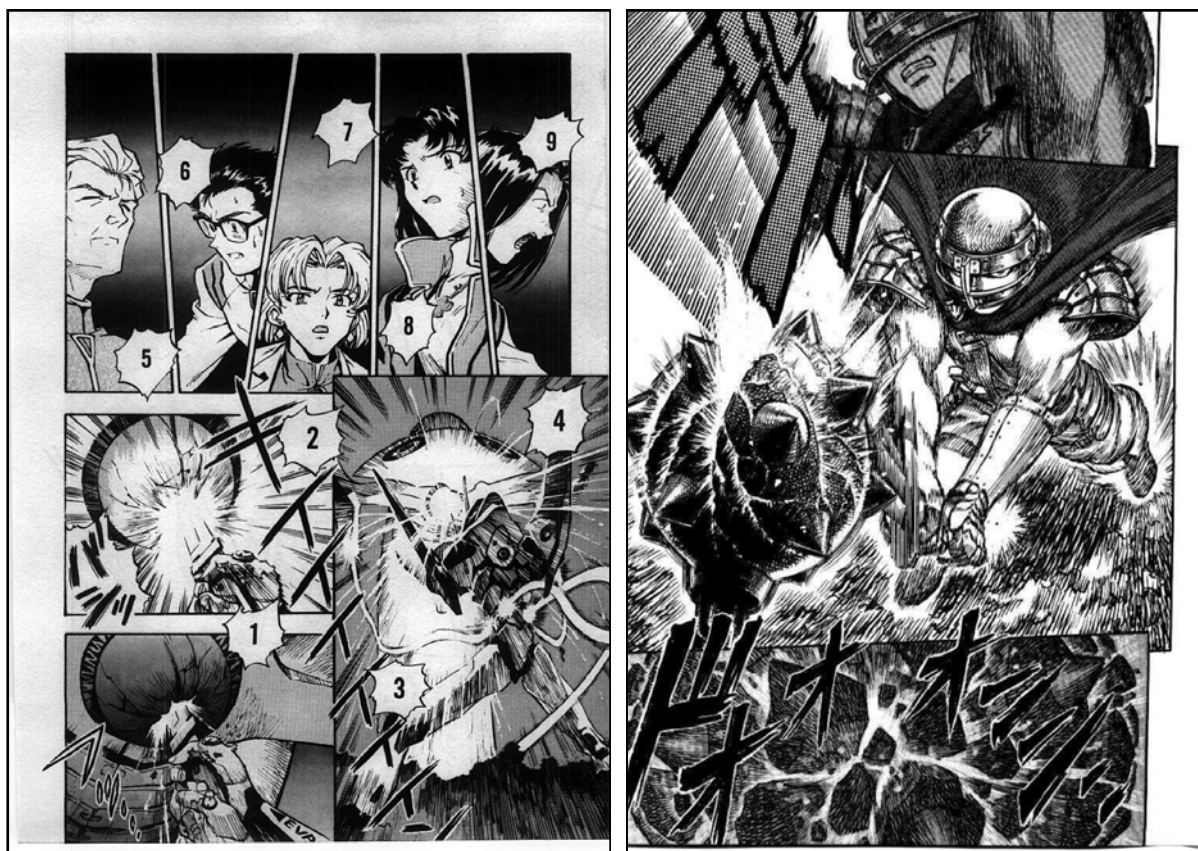
<sup>326</sup> Varillas, Rubén, op. cit., 90-91.

<sup>327</sup> McCloud, 2006. 164.

<sup>328</sup> Eisner, Will, 1996, 46.

yuxtaposición de planos a través de las leyes de la perspectiva [...] mostrando diversos planos en una misma imagen<sup>329</sup>". Este sería el caso de "Saint Seiya" (fig. 4.58) donde la viñeta vertical nos muestra un primer plano y mediante el uso de la perspectiva otros dos en plano general. En "Berserk" (fig. 4.62) este efecto se produce mediante la integración en un mismo marco de dos imágenes mediante la disolución de sus límites. En el *manga* estas imágenes se extienden justo hasta el margen de la página por sus laterales, rompiendo parcialmente las relaciones lógicas espacio-temporales que se establecen en una secuencia convencional.

El marco puede llegar a constituir el espacio y zona de significación narrativa. "En otros vehículos narrativos naturaleza visual (como el cine o el teatro) resultaría imposible a extraer los personajes de la acción de un contexto real. [...] En esos casos, los márgenes mismos de la viñeta se convierten en el único soporte contextual de la acción<sup>330</sup>". Las viñetas de la página izquierda de "Evangelion" (fig. 4.68) muestran a los personajes en un espacio neutro pero que unifica toda la fila superior. El marco aísla a cada personaje y lo contiene en



(Fig. 4.68)

<sup>329</sup> Barbieri, Daniele, op. cit., 138.

<sup>330</sup> Varillas, Rubén, op. cit., 86.



un espacio personal que les dota de individualidad, a la vez que marca el tempo de la cuenta regresiva. La fragmentación de cada reacción y acción necesita del marco para contextualizar a los personajes y su actitud. La viñeta vertical se superpone a las otras configurando un primer término dado que es la que muestra la acción principal en torno a la cual gira la expectativa. La página de *Berserk* (derecha) presenta una viñeta en la parte superior delimitada en su base. El gesto de los brazos antes de asestar el golpe encuentra su continuidad en la viñeta central. La superposición de la onomatopeya (configurada con elementos cinéticos y acorde a la diagonal direccional) y del movimiento del arma entre ambas viñetas crea un espacio en la primera dependiente de la segunda. Este solapamiento presente-futuro se efectúa para acentuar la velocidad y fuerza del golpe que, como se ve en la tercera viñeta, desintegra la maza. Esta última viñeta contiene la acción en un plano cerrado que encuentra su conexión con la viñeta anterior por medio de, otra vez, el solapamiento, en este caso de otras onomatopeyas que presentan otras características gráficas distintas a la primera.



(Fig. 4.69)

En *Evangelion* (fig. 4.69) el personaje de mayor peso en la secuencia se enmarca en el espacio abstracto, mientras que para mostrar al resto se opta por un plano general en un espacio figurativo. Se dedican algunos planos a la cuenta atrás, representada en una pantalla numérica, y la mayor parte de la secuencia (junto con el audio de la cuenta regresiva) se construye sobre imágenes de la pelea. Se recurre a la repetición de planos y su alternancia, en un claro ejemplo de economía narrativa. *Berserk* une las viñetas en una, representando el movimiento hasta la ruptura de la maza, que aparece en otro plano que desarrolla toda la



acción. El plano de Gatsu que comienza en un primer plano, se retrae hasta un plano medio y aumenta hasta un primerísimo primer plano de su rostro antes de que la espada cubra la imagen para representar el contenido de las viñetas del *manga*. La animación simplifica la forma discursiva para presentar las acciones de forma integrada en una misma imagen u omitiendo personajes y situaciones para centrarse en los elementos imprescindibles.

#### 4.1.6.3. Límites del espacio en función del marco

La forma del marco propicia una serie de contenidos: “un plano general (una visión amplia sobre un escenario) funciona de forma similar en el cómic en el cine, y lo mismo con el resto de los encuadres de visión<sup>331</sup>”. Lo que Gubern denomina “viñeta-flash”, de pequeñas dimensiones “inmoviliza en un primer plano un momento muy fugaz y significativo de una acción<sup>332</sup>”. Este sistema significante incita a un ritmo rápido en la lectura de la imagen, más breve, que es la impresión que se trata de restituir. Un espacio amplio, como paisajes o imágenes de localización al inicio de una escena, reclama, por su abundancia de signos icónicos, una viñeta grande e incita a una visión más demorada. Para ello se emplea, no solo el tamaño, sino formas donde la base tenga mayor peso en la composición. De estos datos de psicología de la percepción se desprende que “el espacio y el tiempo representados son factores condicionantes del formato de la viñeta<sup>333</sup>”.

“Berserk” (fig. 4.62) emplea todo el espacio de la página para mostrar simultáneamente la figura de Griffith de cuerpo entero y un primer plano de su rostro. La serie *anime* muestra esta imagen (fig. 4.63) con una larga panorámica que adapta mediante este movimiento de cámara su importancia. Una de las viñetas de “Bleach” (fig. 4.58) compone mediante una dominante de la horizontal un plano general en el que se incluyen a las dos hermanas de Ichigo en el lado izquierdo y un espacio simbólico de la discusión de su padre y su hermano a la izquierda. La adaptación (fig. 4.59) sustituye el espacio simbólico por uno más figurativo en que se representan a los personajes peleando. La duración de este plano es de varios segundos, ya que permite que la acción y el diálogo se represente simultáneamente (hermanas resignadas en primer término y trifulca en segundo) de la

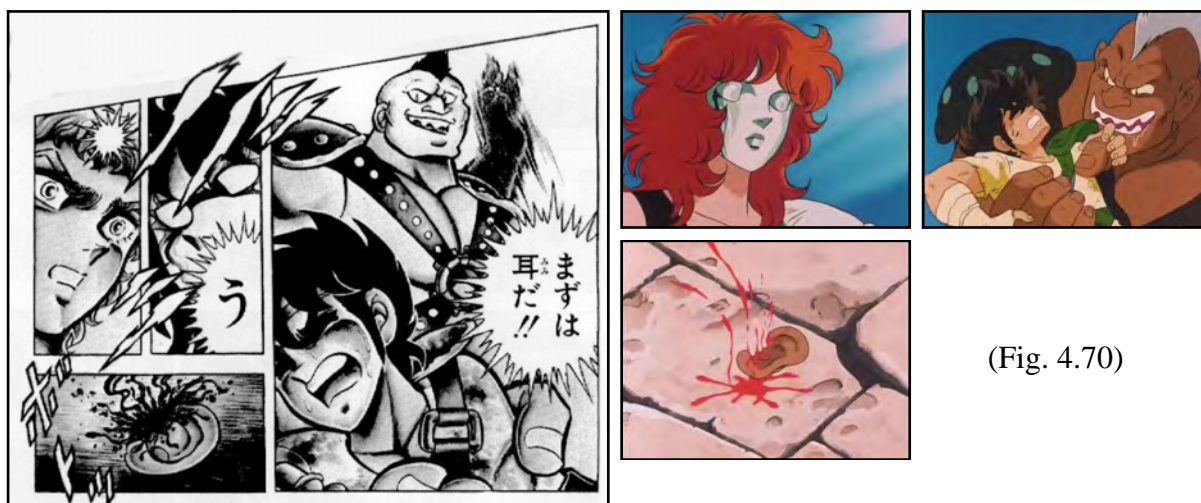
---

<sup>331</sup> Varillas, Rubén, op. cit., 96.

<sup>332</sup> Gubern, Roman, op. cit., 115.

<sup>333</sup> Ibid., 116.

imagen. Puede suceder, como en el sueño de “Nausicaä” (fig. 4.66), que varias viñetas que presentan una imagen similar, como las previas al despertar de la joven. La figura de la niña va desapareciendo (su composición remite a una idea de montaje) y las viñetas se unen en un sólo plano que adquiere así una duración basada en esta fusión (fig. 4.67). Esto mismo sucede en las páginas de “Jojo’s Bizarre Adventure” y “Saint Seiya” (fig. 4.64). El conjunto de viñetas que componen las páginas con sus peculiaridades en cuando al marco se integran en un mismo plano de animación (fig. 4.65) en el que los elementos se componen de modo que la secuencialidad de su presentación construya la escena.



(Fig. 4.70)

En cuanto a las “viñetas-flash” (fig. 4.70) la viñeta vertical, de mayor tamaño y espacio en la página, se adapta con una mayor duración en la serie de animación. Las otras viñetas, mas pequeñas y con menos información en ellas se traducen en planos de menor duración. La “viñeta-flash”, dado que su marco permite la composición de un menor número de elementos, requiere menos tiempo de lectura y representación.

El marco, tanto en su presencia como en ausencia, puede emplearse para connotar el contenido de las viñetas, crear una línea de indicatividad en la lectura y romper la monotonía visual de la página. Mediante sus funciones, tamaño, forma o posición respectiva se determina tanto el tipo de contenido como la relación entre las viñetas. Bazin no considera los límites de la pantalla como un marco, sino una “mirilla que sólo deja al descubierto una parte de la realidad<sup>334</sup>” y por tanto ilimitada en toda su representación espacial. Según esta idea en la animación no existe marco significativo, sino una delimitación material que actúa como

<sup>334</sup> Bazin, André, *¿Qué es el cine?* (Madrid: Ediciones Rialp, 1975), 213.

selección del espacio. Esta delimitación es fija, por lo que para adaptar las connotaciones creadas por el marco ha de recurrir a otros factores como la organización de los elementos del plano, r  cord o duraci  n basada en la sugerida por el *manga*.

#### 4.1.7. El campo y fuera de campo: establecimiento gr  fico y audiovisual

A partir de la selecci  n visual formulada por el encuadre y delimitada por el marco se determina un espacio concreto. De la clausura del espacio figurativo “resulta la instituci  n de un desglose de lo visible por una mirada<sup>335</sup>” que define as   el campo visual. El campo, tanto en el *anime* como en el *manga*, se convierte en esa porci  n de espacio imaginario tridimensional. Esta ilusi  n se prolonga indefinidamente m  s all   de los bordes visibles del cuadro. Su formaci  n se basa en el supuesto de que “si la imagen figurativa nos ofrece a la vista un campo visual, es que somos capaces de referir este a un desglose del espacio por una mirada m  vil<sup>336</sup>”. Si bien el campo es aplicable a cualquier representaci  n visual la dicotom  a entre ambos t  rminos desarroll   su potencial gracias al cine:

Si el campo es un fragmento de espacio recortado por una mirada y organizado en funci  n de un punto de vista, no es m  s que un fragmento de este espacio y, por tanto, es posible a partir de la imagen y del campo que representa, pensar el espacio global del que ha sido tomado este campo. Se reconoce aqu   la noci  n de fuera de campo [...] en el que es indispensable saber lo que, del espacio profr  mico, se ver   o no a trav  s de la c  mara<sup>337</sup>.

El recorte act  a como primera instancia de su configuraci  n, pero es la mirada m  vil y la secuencialidad la que lo completan. El espacio global se construye a trav  s del conjunto de im  genes de la escena (plano de situaci  n, planos generales, planos detalles). En el *anime* la movilidad de la c  mara sobre los dibujos activa el valor del campo y fuera de campo. Como ya comentamos a prop  sito del encuadre, la animaci  n no captura un espacio real sino que construye   nicamente aquel que se ver   en la obra final, pero la extrapolaci  n del espacio puede desarrollarse como si el espacio representado remitiera a lugares f  sicos. Bazin considera que “todo lo que la pantalla nos muestra hay que considerarlo como indefinidamente prolongado en el universo<sup>338</sup>”. El fuera de campo posee la misma naturalidad

---

<sup>335</sup> Aumont, Jacques, op. cit., 232.

<sup>336</sup> Ibid., 233.

<sup>337</sup> Ibid., 238.

<sup>338</sup> Bazin, Andr  , op. cit., 213.

en el cine que en la percepción cotidiana, donde la mirada acota el espacio percibido. El espacio o escena fílmica sería “un espacio imaginario perfectamente homogéneo”<sup>339</sup> formado por el campo y fuera de campo.



(Fig. 4.71)

*City Hunter* presenta una situación mediante el uso del fuera de campo (fig. 4.71). El *manga* de Tsukasa Houjou presenta a una pareja corriendo por un parque. Uno de los dos miembros desaparece súbitamente y es encontrado por su hermana tendido en el suelo con una herida de bala en el abdomen. En la última viñeta se presenta al asesino deleitándose en su crimen. La serie de Kenji Kodama muestra el espacio (una avenida) y el encuentro casual de ambos personajes (asesino y víctima). De repente el asesino desenfunda su arma en un plano detalle. A continuación se vuelve al primer encuadre para ver cómo la víctima cae al suelo. En el *manga* la muerte se produce en un fuera de campo, en el que el personaje es consciente de que algo ha sucedido, y es el sonido el que llama la atención sobre el fenómeno. El *anime* muestra la acción (el disparo) pero la reacción se mantiene en fuera de campo, viendo el resultado de la joven desvaneciéndose.

<sup>339</sup> Aumont, Jacques et al., op. cit., 25.

#### 4.1.7.1. Configuración del fuera de campo

Nöel Burch considera seis áreas fronterizas entre el campo y fuera de campo, correspondientes a los cuatro bordes de marco y los dos de profundidad. Se distingue además entre fuera de campo concreto y fuera de campo imaginario<sup>340</sup>. El concreto es aquel que ya ha sido mostrado en algún momento, mientras que el imaginario permanece siempre oculto. En una línea similar Deleuze distingue entre fuera de campo relativo, “por el cual un sistema cerrado remite en el espacio a un conjunto que no se ve, y que a su vez puede ser visto<sup>341</sup>” (remite a un conjunto específico, “al lado”) y absoluto, “por el cual el sistema cerrado se abre a una duración inmanente al todo del universo, que ya no es un conjunto ni pertenece al orden de lo visible<sup>342</sup>” (vinculándolo al espacio general en el que se enmarca cualquier escena, “otra parte”). Villafañe y Mínguez<sup>343</sup> toman los tres modos de Aumont, Bergala, Marie y Vernet<sup>344</sup> y añaden otros dos, enumerando cinco formas básicas para la creación del fuera de campo.

**Entradas y salidas de campo:** aquellos elementos y personajes que entren o salgan por cada uno de los bordes de la imagen configurarán por inferencia ese espacio en *off* del que provienen o al que se dirigen. Una obra que recurre a las entradas y salidas de campo con frecuencia es “Ranma”. Debido a una maldición, Ranma y su padre Genma cambian su forma cuando entran en contacto con agua fría, volviendo a la normalidad al empaparse en agua caliente. Esto provoca continuas peleas entre padre e hijo al intentar transformarse mutuamente. Ambos personajes tratan de evitar provocar situaciones embarazosas para aquellos que no conocen su maldición, con lo que el fuera de campo es siempre un elemento activo que puede desencadenar la situación.

Mientras Ranma y Akane se dirigen al instituto (fig. 4.72) su padre aparece repentinamente y ataca a Ranma (viñeta superior derecha). Ranma le esquiva y hace perder el equilibrio (viñeta inferior derecha). Sobre una imagen de Akane vemos como unas

---

<sup>340</sup> Burch, Nöel, *El tragaluz del infinito* (Madrid: Cátedra, Madrid, 1995), 30.

<sup>341</sup> Deleuze, Gilles, op. cit., 34.

<sup>342</sup> Ibid.

<sup>343</sup> Villafañe, Justo y Norberto Mínguez, op. cit., 186-187.

<sup>344</sup> Aumont, Jacques et al., op. cit., 24.





(Fig. 4.72)

salpicaduras entran en cuadro y una onomatopeya de la misma trayectoria (“bashan”) produce un chapoteo (grupo central de viñetas, arriba a la derecha). Bajo esta imagen vemos cómo Ranma observa a su padre convertido en oso panda. Durante las acciones previas el río permanecía oculto en fuera de campo, así como la transformación. Acto seguido el oso salta hacia Ranma (grupo central, viñeta izquierda). Éste le ataca pero Ranma le esquiva (viñeta superior izquierda). Otra viñeta, de fondo negro, remite a una nueva entrada de agua desde el fuera de campo. Se muestra cómo una anciana echaba agua sobre su portal y ha empapado a Ranma. El uso de estas entradas y salidas de elementos es aún más importante en el *anime*, dado que supone el ahorro de recursos. Las numerosas acciones en el fuera de campo de esta obra favorece la creación intriga<sup>345</sup> y situaciones cómicas.

La serie de televisión (fig. 4.73) comienza con un plano (primer fotograma de la primera fila) en el que Genma aparece por el lado derecho del cuadro y empuja a Ranma. Tras recuperar el equilibrio propina una patada a su padre (en un plano detalle) cuya caída le hace salir de cuadro por la parte inferior. En el mismo plano un chorro de agua emerge del mismo punto para mostrar cómo aparece su padre convertido en oso. La pelea continúa y Ranma salta para evitar ser lanzado al río (que en ningún momento se ha mostrado pero cuya

<sup>345</sup> En la intriga “el público sabe menos que los personajes. Los ve ir y venir sin conocer del todo qué pretenden, qué conspiran”. Díez Puertas, Emeterio, op. cit., 273.

presencia es evidente). Nada más caer desde la parte izquierda del cuadro chorros de agua le empapan. En este caso sí se revela la fuente que ha actuado desde el fuera de campo. Una panorámica horizontal pone en relación a la anciana con Ranma, ya convertido en chica. La dificultad que supondría la representación de la metamorfosis de los personajes conlleva el uso continuo del fuera de campo en estas situaciones. Antes de que el agua les empape, o justo después, se cambia de plano o encuadre para revelar la transformación más tarde. Una vez que la relación causa-efecto queda clara en la serie esta alternancia de campos se emplea para crear intriga o expectación, ya que en ocasiones los personajes son capaces de evitar el chapuzón y permanecer en su estado actual.



(Fig. 4.73)

Otra forma de configurar el fuera de campo es a través de **interpelaciones desde el campo**: mediante el parlamento directo de un personaje del campo a otro fuera del cuadro o viceversa, miradas o locuciones dirigidas a puntos no representados en la imagen. Se crea así una fuerte consciencia del espacio global de la escena.

El *manga* y *anime Ghost in the Shell* comienzan con una secuencia donde el fuera de campo se emplea como elemento de sorpresa y herramienta para definir a la protagonista (fig. 4.74). La Sección 9 y un grupo regular de la policía vigilan la habitación de un hotel donde se encuentra un sospechoso. Cuando la policía logra entrar el sospechoso esgrime su inmunidad diplomática para desbaratar la operación. En ese momento es ejecutado por una ráfaga de un asaltante desconocido. Al asomarse a la ventana, rota por los disparos, ven a una mujer caer al vacío al tiempo que su figura se camufla con el entorno. El *manga* emplea un fuera de campo estricto como elemento de sorpresa. En una viñeta los personajes hablan normalmente

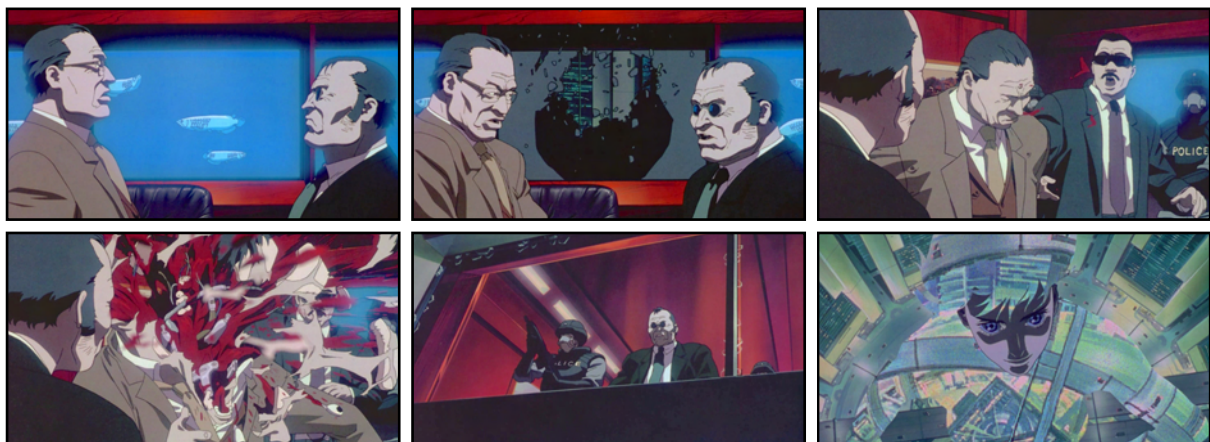


y en la siguiente el sospechoso ya ha sido acribillando, estallando en una tercera. Los policías se asoman a la ventana y ven como una figura desaparece en el vacío.



(Fig. 4.74)

El *anime* (fig. 4.75) presenta configura el fuera de campo a través de la pecera. En un mismo plano se ve al policía y sospechoso, con la pecera compuesta entre ambos para permitir que el fuera de campo se configure mediante su rotura. El plano siguiente muestra como el hombre recibe los disparos y estalla. La ventana rota ya ha sido mostrada en el primer plano y la secuencia se desarrolla igual que en el *manga*. Además de la sorpresa creada se define cómo trabaja la protagonista. Es un grupo donde la consecución de los objetivos de la misión es la principal prioridad y no duda en ignorar las leyes para conseguirlo. Se muestra además que Motoko posee habilidades sobrehumanas, gracias a su cuerpo cibernético, y su conciencia pragmática, casi mecánica (uno de los conflictos alrededor del cual girará la película).



(Fig. 4.75)

**Recortes del encuadre:** a través de personajes que tienen una parte del cuerpo fuera del mismo cine y cómic apelan a la localización de la parte oculta. Algunos autores ven en este procedimiento un rasgo estilístico del arte japonés: “del procedimiento llamado escorzo, los japoneses principalmente, han sacado de ello un partido compositivo absolutamente admirable, inspirándose evidentemente en los principios de sus artes gráficas<sup>346</sup>”.



(Fig. 4.76)

Durante inicio de “Berserk” se oculta la figura del protagonista. La escena tiene lugar en una taberna donde un grupo de mercenarios abusa de una niña. Súbitamente uno de los mercenarios es atravesado por la flecha de una ballesta (fig. 4.76, arriba a la derecha). El resto del grupo se gira repentinamente en busca del atacante. La figura de Gatsu no se muestra al completo, sino que sólo se ven ciertas partes, siendo la primera el brazo mecánico con ballesta incorporada. El *manga* no demora su presentación y a continuación mostrará al personaje empleando todo el espacio de la página.

<sup>346</sup> Burch, Noël, op. cit., 38.





(Fig. 4.77)

En el *anime* se retrasa ese momento (fig. 4.77). El recorte del personaje y el mantenimiento de su figura en fuera de campo se alarga durante casi toda la secuencia. Además del brazo mostrado en el *manga* el cuerpo se descompone en su torso, rostro y busto, Cobra especial importancia la omisión de la mirada. McCloud señala como una de las ocho características principales del *manga* la centralidad expresiva de los ojos “teniendo como objetivo crear una ventana hacia los sentimientos de los personajes<sup>347</sup>”. Al no desvelar la mirada, bien mediante ocultación o recorte, la psique y forma del personaje es inaccesible y únicamente podemos identificarle por sus actos y rasgos mostrados. En este caso el fuera de campo por recorte del personaje actúa como una metonimia, donde la parte mostrada actúa como representante de la totalidad que permanece recortada.

**Los movimientos de cámara:** La materialidad del *manga*, papel y tinta, impiden reproducir los movimientos de cámara, pero el lenguaje audiovisual puede actualizar el espacio mediante movimientos que incluyan y excluyan elementos.

En el tercer capítulo de *Evangelion* (fig. 4.78) dos personajes planean escapar del refugio en el que se encuentran para presenciar el combate entre el EVA y un Ángel. En el *manga* parte del diálogo aparece en un fondo plano. Un fondo negro acoge la viñeta con el texto. La conversación continúa hasta que los estudiantes solicitan permiso para ir al baño y escaparse. El *anime* presenta la conversación en fuera de campo. Un largo *travelling* lateral recorre el baño mientras se escucha a los dos personajes hablar. Desde el inicio del plano hasta que los dos personajes entran en cuadro pasan 45 segundos. Una única pieza de la que

<sup>347</sup> McCloud, 1995, 216.



cuelga un cartel difiere del resto (fig. 4.78, segundo fotograma). En la imagen pasan uno tras otro los inodoros hasta que vemos a los dos jóvenes, momento en que se detiene. Hasta entonces la imagen mostraba los mismos elementos. El fuera de campo se emplea para mostrar precisamente la monotonía de la que los personajes tratan de evadirse. Dos planos de los rostros terminan la secuencia, retomando la estructura visual presente en el *manga*.



(Fig. 4.78)

Los **sonidos más allá del cuadro**, cuya fuente no se puede localizar, denominados acusmáticos<sup>348</sup>, evidencian la existencia del fuera de campo. En la primera página de *Tekkonkinkreet* y la secuencia de arranque del largometraje se aprecia este efecto. En el *manga* Taiyou Matsumoto se permite el uso del color. Las viñetas rojas de la primera página (fig. 4.79) muestran al protagonista recortado en fuera de campo con una onomatopeya constante en todas ellas (“gooooo”). Este sonido grave se intercala con viñetas en las que se muestran imágenes de la vida cotidiana de la ciudad. En la siguiente página, un *splash page*, se revela la fuente del sonido y el personaje en su totalidad, que es quien escucha el ruido. Se integran los ruidos de la ciudad con el sujeto que los escucha. La puesta en escena representa simbólicamente cómo Kuro se encuentra por encima de su entorno.

<sup>348</sup> Chion, Michel, op. cit., 62.



(Fig. 4.79)

La presentación en la película de Michael Arias presenta otra estructura (fig. 4.79). Se muestran las imágenes de los comerciantes, transeúntes, calles y edificios con el sonido urbano como colchón sonoro. Cuando todos los elementos se presentan una panorámica horizontal que abarca la ciudad desde un gran plano general pone en relación espacio y observador. La versión animada muestra por un lado lo visto y oído, y por otro el observador desde su posición superior.

#### 4.1.7.2. El fuera de campo a través del sonido

Deleuze considera que el fuera de campo “remite a lo que no se oye ni se ve, y sin embargo está perfectamente presente<sup>349</sup>”. El sonido posee un fuerte poder configurador del fuera de campo, dado que “la escena fílmica no se define únicamente por los rasgos visuales. [...] Entre un sonido emitido ‘en campo’ y un sonido emitido ‘fuera de campo’ el oído no distingue la diferencia<sup>350</sup>”. La homogeneidad sonora unifica campo y fuera de campo en el lenguaje audiovisual.

En un medio como es el *anime* tan preocupado por economizar recursos productivos en la narración el sonido cobra gran importancia a la hora de construir determinadas secuencias. El *manga* recurre a su principal medio de representación sonoro, las onomatopeyas, para producir esta modalidad de fuera campo. Chion considera que el sonido fuera de campo en el cine “es el sonido *acusmático* en relación con lo que se muestra en el plano, es decir, cuya fuente es invisible en un momento dado, temporal o definitivamente<sup>351</sup>”. Su opuesto sería el sonido *in*, presente en el campo, dado que su fuente aparece en la imagen. Campo y fuera de campo son así elementos diegéticos, ya que pertenecen al espacio que la narración evoca. La *acusmática* significa que se oye sin ver la causa originaria del sonido. La “escucha visualizada”, se acompaña de la visión de la causa o la fuente del sonido. Añadimos así varios tipos de sonidos que pueden evocar un fuera de campo<sup>352</sup>:

El **sonido ambiente**, también llamado “sonido-territorio”. Es el nivel más sencillo de los sonidos referentes al lugar en el que se desarrolla la escena, y confieren veracidad al espacio remitiendo a elementos no visibles pero presentes.

En el *manga* es muy común asociar el sonido ambiente a la fuente de producción: pájaros, lluvia, viento o una cascada en este caso (fig. 4.80). “Dragon Ball” es un ejemplo de cómo la gestión del sonido en el *manga* está supeditada a su representación espacio-textual. En la viñeta vertical de la página se muestra el sonido de cascada (“do do do do do...”). Toda la escena se desarrolla en ese escenario, pero las siguientes viñetas reproducen los sonidos

<sup>349</sup> Deleuze, Gilles, op. cit., 32.

<sup>350</sup> Aumont, Jacques et al., op. cit., 25.

<sup>351</sup> Chion, Michel, op. cit., 63.

<sup>352</sup> Ibid., 65.



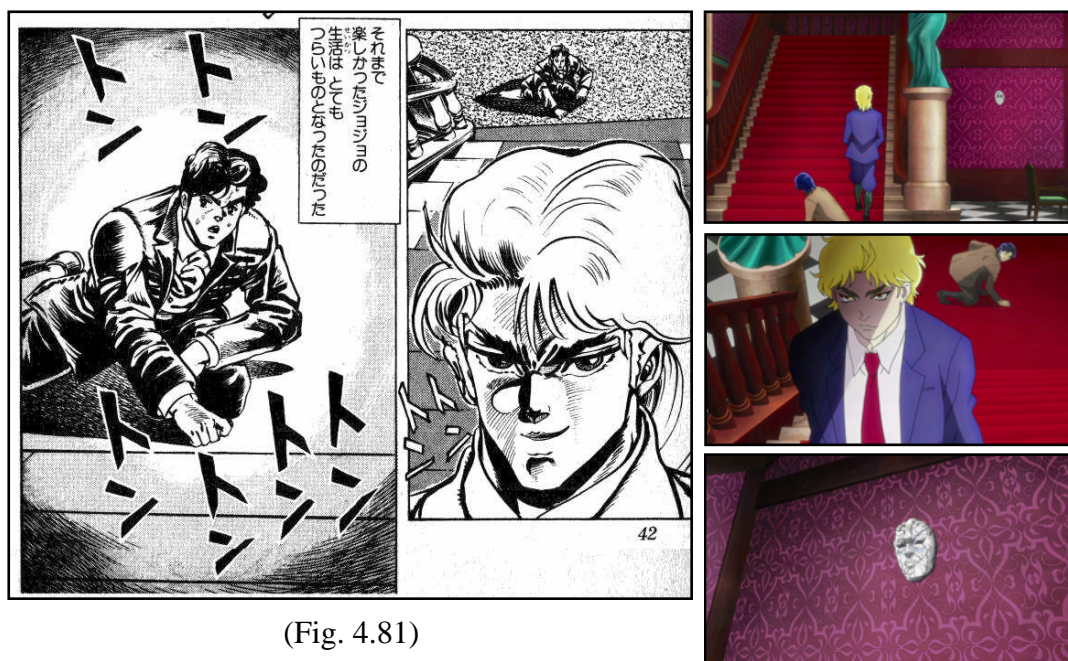
correspondientes a cada acción (caída, agarre y rebote). El sonido ambiente en el *manga* suele ir ligado así al campo.



(Fig. 4.80)

En el caso del *anime* (fig. 4.80, columna derecha) el espacio se presenta junto a los sonidos ambiente propios, como la caída del agua. El personaje se mueve de rama en rama sobre el río hasta llegar a unas rocas. En este caso el sonido del río se mezcla con los efectos de desplazamiento, salto y caída. La banda de sonido permite el acoplamiento de varios elementos sin que su comprensión resulte demasiado críptica. Dado que aquí los sonidos no se integran en la imagen como en el *manga*, se pueden concatenar los planos con este sonido ambiente de fondo. Como señala Chion esta es una de las funciones del sonido: dar verosimilitud a una escena, a la vez que actúa como un elemento de cohesión entre los planos que componen una secuencia ligada al espacio relativo a ese sonido.

**Efecto de bastidores:** se trata de sonidos referentes a elementos susceptibles de aparecer en el encuadre, o ligados a elementos que acaban de abandonar el campo. En la página anterior a la presentada de “Jojo’s Bizarre Adventure” (fig. 4.81) se mostraba una larga escalinata donde el padre natural de Jojo, y ahora adoptivo de Dio, les espera. La competitividad de Dio hacia Jojo es el rasgo más notable del personaje durante los primeros números. El sonido de unas pisadas (“don don”) se inscribe sobre la imagen de Jojo, abatido en el suelo. Las onomatopeyas indican que Dio sube las escalaras intentado llegar el primero. El sonido refleja la relación de los dos muchachos. En la segunda viñeta las onomatopeyas aparecen en un tamaño menor, dado que Dio ya ha recorrido el primer tramo y muestra su satisfacción. El *manga* muestra un sonido susceptible de aparecer en el encuadre para mostrarlo a continuación. El *anime* emplea el efecto de bastidores a la inversa. El primer plano no se centra en Jojo, sino que abarca a los dos personajes y la escalera. El sonido es audible en el segundo plano, similar a la viñeta del *manga*. Las pisadas se escuchan en fuera de campo en el tercer plano. Un *zoom* hacia la máscara se coordina con la ascensión de Dio por la escalinata. Esta máscara es uno de los objetos que más importancia cobrarán para Dio<sup>353</sup>.



(Fig. 4.81)

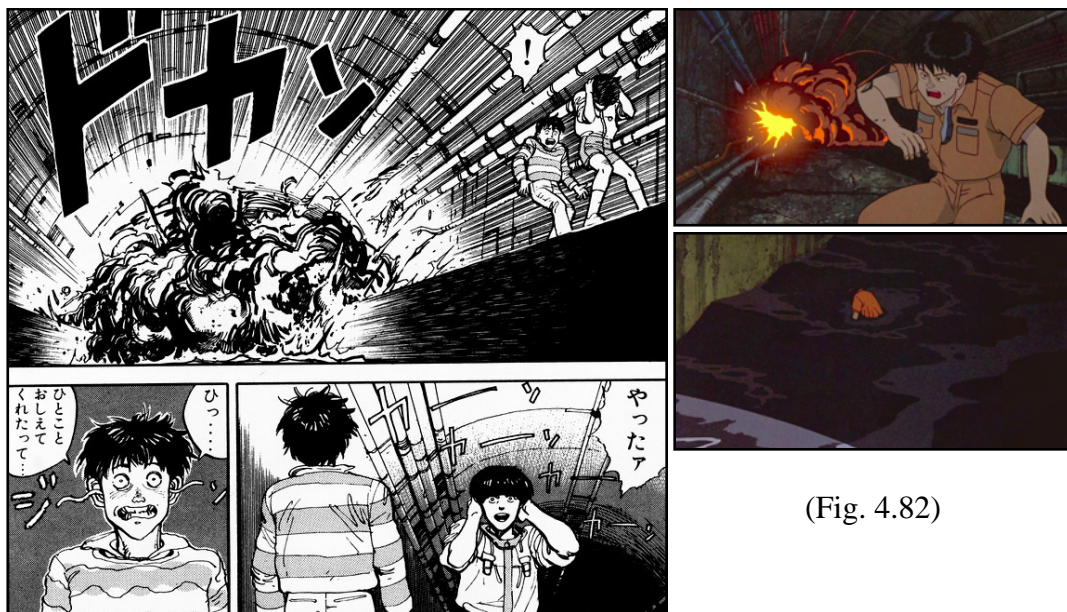
<sup>353</sup> “Jojo’s Bizarre Adventure” se compone de varios arcos que abarcan varios siglos donde los linajes de Jojo y Dio se enfrentan entre sí. La máscara es un elemento común a varias sagas.



El denominado por Chion “**cubo de basura**” se incluye en el fuera de campo pasivo. Reproduce sonidos “producto de una catástrofe o de una caída que tiene lugar en el centro de la imagen<sup>354</sup>”, residuales de una acción principal que se prolongan en el fuera de campo visual, aportando continuidad desde el campo. Al igual que con los de tipo ambiente, el *manga* recrea el sonido de estos fenómenos en la viñeta, mostrando en otras los sonidos propios de la misma, que también pueden ser debido a explosiones o impactos (mediante líneas cinéticas que provienen de ese punto). El *anime* aprovecha las posibilidades de la banda de sonido para colocar estos sonidos fuera de campo convenientemente.

En esta página de *Akira* (fig. 4.82) Otomo presenta una deflagración cuyo eco se expande por el túnel y aparece en las dos viñetas siguientes. La función de estas onomatopeyas, que encajan con el efecto “cubo de basura”, es la de mostrar cómo uno de los personajes estaba alerta y se ha protegido los oídos, con lo que el ruido generado no le ha afectado, mientras que al otro le ha pillado desprevenido y sufre el trauma acústico (representado por otra onomatopeya que representa gráficamente la sensación al entrar por el oído izquierdo y salir por el derecho).

El *anime* no tiene ningún problema para presentar el sonido de la explosión en un plano y continuarlo en el siguiente. El carácter sería, efectivamente, pasivo en el *anime*. Sin embargo la importancia gráfica en el *manga* lo marca como un elemento activo.



(Fig. 4.82)

<sup>354</sup> Chion, Michel, op. cit., 72.

### 4.1.7.3. Trayectoria del sonido

Los sonidos, según Chion, pueden tener dos clases de trayectos desde su primera aparición<sup>355</sup>:

- Es de entrada visualizado y, seguidamente acusmatizado.
- Es acusmático para empezar y sólo después se visualiza.

En el primer caso se asocia el sonido a una imagen que se ancla y archiva. Se puede reconstruir la imagen cada vez que el sonido se escuche como acusmático (fuera de campo). En el ejemplo visto de *Dragon Ball* (fig. 4.78) el sonido de la cascada se presenta síncrono a la imagen, que luego permanece durante la escena como colchón, sin que sea necesario presentarla. En el *manga* se considera que la presentación inicial del sonido con su fuente es suficiente para dotar de naturalidad a la secuencia, con lo que las siguientes viñetas omiten estas onomatopeyas para centrarse en las relativas al contenido concreto de cada imagen. En *Evangelion* (fig. 4.76) el largo travelling que recorre el aseo se considera visualizado-acusmatizado. Aunque en el plano muestre a los interlocutores al final del movimiento las secuencias anteriores eran protagonizadas por los dos estudiantes, que pedían permiso explícito a su delegada para ir al baño. No resulta complicado relacionar el diálogo a sus emisores. Este sería el punto en el que esta función permite la reconstrucción de la imagen a través del sonido fuera de campo.

En el segundo caso se tarda en revelar la causa del sonido para crear expectación. Este segundo tipo de sonido se encuentra directamente relacionado al proceso narrativo. Los ejemplos vistos en las figuras 4.72, 4.77 y 4.79 encajan con esta definición. La viñeta de “Ranma” (fig. 4.72) muestra la onomatopeya del chapuzón y en la siguiente imagen se puede ver a Genma transformado en oso panda. El *anime* es más elíptico, al presentar la caída, el chorro de agua con su sonido y cómo el oso sale del río, pero sin mostrarlo en ningún momento. En *Tekkonkinkreet* (fig. 4.77) el sonido se presenta antes de que su fuente y posteriormente se muestra al oyente activo, en el *splash-page*, donde el origen de la onomatopeya y el personaje de Kuro se relacionan. Finalmente en “Jojo’s Bizarre Adventure” (fig. 4.79) los pasos, acusmáticos en la primera viñeta, se relacionan con el ascenso de la

---

<sup>355</sup> Ibid., 62.

escalinata en la segunda imagen, pasando así a formar parte del campo. En el *anime* es el caso contrario, primero se presentan en el campo y pasan a ser acusmatizados.

Cuando mencionamos el efecto “cubo de basura” lo definimos como pasivo. Chion divide el segundo trayecto de sonido (acusmático primero y luego visualizado) en fuera de campo activo y pasivo:

- a) **Fuera de campo activo:** es aquel en el cual el sonido acusmático plantea cuestiones referidas a la naturaleza del sonido (¿qué es? ¿qué sucede?). Para ello los sonidos deben provocar una respuesta en el campo visual. Su importancia narrativa ha de incitar a que se revele la fuente del sonido, por lo que el sonido “crea entonces una atención y una curiosidad que empujan la película hacia adelante y mantienen la anticipación del espectador<sup>356</sup>”. Se constituye mediante sonidos cuya fuente puede ser localizada o revelada posteriormente, introduciendo objetos y personajes que luego serán vistos.

- *Bleach* (fig. 4.83) trata la historia de Ichigo, un joven que puede comunicarse con los espíritus los fallecidos. Una noche aparece en su cuarto un “ángel de la muerte”, que inmoviliza a Ichigo. En ese momento el protagonista oye un grito, representado visiblemente mediante una onomatopeya en la primera viñeta. Tras intentar comprender qué sucede, le pregunta Rukia por qué no acude a investigar el suceso. La chica no entiende de qué habla Ichigo hasta que escucha el alarido (viñeta inferior). El fuera de campo activo generado por el grito tiene una doble función en cuanto al planteamiento de preguntas. Por un lado plantea quién o qué emite ese sonido, una respuesta que ni la narración ha mostrado ni los personajes conocen. Por otro la disonancia perceptiva del grito intriga a Rukia. Que un “mortal” haya escuchado al supuesto demonio bastante tiempo antes que ella abre muchas incógnitas sobre la naturaleza de Ichigo. El grito en el *manga* cobra mucha importancia, tanto visual como textual, dado su tamaño y rotulación.

- El *anime* presenta en el primer fotograma a Ichigo escuchando el sonido. La secuencia se desarrolla del mismo modo que en el *manga* hasta que Rukia se percata del grito. El sonido se enmarca en una doble exposición del personaje, en plano general (que era el encuadre anterior al fotograma presentado) y un primer plano. En él una voz en *off*

---

<sup>356</sup> Ibid., 72.

remite al pensamiento de Riuka, que intenta comprender la situación. El grito continúa en el último plano, con la chica saliendo de cuadro en busca del demonio. De este modo *manga* y *anime* plantean un fuera de campo activo del mismo modo, situando cada uno en el sonido en imagen y banda de sonido respectivamente.



(Fig. 4.83)

- Relacionado con el fuera de campo activo Gilles Deleuze indica que el sonido “prefigura aquello de donde proviene, algo que pronto se verá o que podría ser visto en una imagen siguiente<sup>357</sup>”. De acuerdo a su teoría el sonido es la relación de “un conjunto dado con un conjunto más vasto que lo prolonga o lo engloba, pero que es de idéntica naturaleza<sup>358</sup>”. En el caso de “Bleach” la habitación de Ichigo está englobada en la vivienda de su familia. En las siguientes páginas se desvela que es en ese edificio donde el demonio se desata causando la catástrofe.

<sup>357</sup> Deleuze, Gilles, op. cit., 311.

<sup>358</sup> Ibid.

- b) El **fuera de campo pasivo** se construye mediante sonidos que conformen una atmósfera que envuelva el campo y cree estabilidad “sin suscitar en modo alguno el deseo de ir a mirar a otra parte o de anticipar la visión de su fuente y de cambiar, pues, de punto de vista<sup>359</sup>”. Este fuera de campo está constituido por los sonidos ambiente citados anteriormente y elementos de decorado sonoro. Deleuze afirma que el sonido ambiente o sonido-territorio que envuelve lo que rodea una escena tiene una presencia continua sin provocar “la pregunta obsesiva de la localización y visualización de su fuente<sup>359</sup>”. En el apartado de sonido-territorio ejemplificado con *Dragon Ball* (fig. 4.78) se puede apreciar un fuera de campo pasivo, ya que el sonido refuerza el elemento visual que dramáticamente no aporta a la narración sino veracidad en la representación del espacio.

El *manga* genera así un fuera de campo estático, mientras que el en el *anime* es dinámico. En ambos los movimientos o la composición pueden remitir a lo no mostrado e ir ampliando el campo mediante su inclusión en las unidades visuales. Los movimientos de cámara del *anime* facilitan la ampliación del campo dentro de un mismo plano. En en *manga* se ha de crear una nueva imagen para que esto suceda. Respecto al sonido el *anime* cuenta con un mayor número de recursos. Todo sonido en el *manga* es visual, por lo que la configuración del fuera de campo es textual y simbólica, dependiendo de la onomatopeya.

En resumen hemos visto como el *manga* tiende a emplear mayor variedad de representaciones en el uso de la perspectiva. En el *shonen* las viñetas varían continuamente de forma y tamaño, lo que tienden a determinar un tipo de espacio y perspectiva en cada una de ellas. Esta pluralidad en la morfología de la viñeta del *manga* está determinada por el encuadre, que a su vez puede verse influido por este aspecto. Las angulaciones también favorecen un determinado tipo de perspectiva, con lo que la configuración del espacio se produce a través de la suma de varios elementos. El espacio representado se adapta a las características morfológicas de la viñeta. La movilidad de la cámara sobre a la imagen cobra especial importancia en el *anime*, ya que “la composición desvía la fuerza de la imagen en movimiento en la animación japonesa hacia la aceleración de la movilidad de la cámara

---

<sup>359</sup> Chion, Michel, op. cit., 65.



virtual<sup>360</sup>”, que aplica procedimientos importados del lenguaje cinematográfico adaptados a las limitaciones bidimensionales de este medio.

Encontramos en el marco que materializa el encuadre del *manga* una serie de implicaciones determinadas por su materialidad. El *anime*, cuyo marco es constante y no reclama la atención sobre sí mismo, traduce estas implicaciones a través del encuadre, la puesta en escena, duración, color, textura o incluso alteraciones del sonido. En la mayor parte de casos la adaptación animada reduce la variedad de sistemas de plasmación espacial presentes en el *manga* simplificando su representación. El encuadre móvil del *anime* le aporta ventajas formales a la hora de expresar visualmente las relaciones entre los elementos del plano, adjetivar determinadas situaciones o configurar el campo. En el *manga* estas relaciones se efectúan mediante el montaje y la correlación de las viñetas.

Los mismos sistemas para la creación de la profundidad de campo son válidos en *manga* y *anime*. El *anime* tiene puede producir la ilusión de movimiento a la hora de configurar el desplazamiento en profundidad de las figuras. La profundidad de campo en el *manga* se representa en un único plano físico mediante diversos sistemas de representación. Cada fotograma del *anime* se compone de varias capas, con lo que la profundidad de campo depende de la relación entre ellas. La profundidad de campo óptica es mucho más frecuente en el *anime*, y la informatización de algunos procesos ha facilitado y perfeccionado su uso.

Los largometrajes pueden acercarse a la variedad del *manga* al poder dedicar más medios a este aspecto. En las adaptaciones por “expansión”, donde se han de crear nuevas historias, se pueden encontrar mayor variedad de elementos discursivos de representación espacial que en las más fieles (por “celebración”). La integración de procesos digitales parece favorecer el empleo estos recursos (perspectiva, profundidad de campo, encuadres móviles), acercándose así a la variedad del *manga*. En este sentido las técnicas analógicas configuraban un carácter más singularizado respecto al cómic. Las obras más recientes, gracias a estos avances, pueden representar con mayor fidelidad el espacio tal y como aparece en el *manga*. Cronológicamente, en la evolución del *manga* se aprecia la introducción de determinadas representaciones en mayor variedad de viñetas, mientras que en el *anime* los medios técnicos han facilitado las posibilidades creativas en su construcción a nivel técnico y artístico.

---

<sup>360</sup> Lamarre, Thomas, op. cit., 127.

## 4.2. TEMPORALIDAD EN LA NARRATIVA GRÁFICA Y AUDIOVISUAL

### 4.2.1. Consideraciones previas sobre la noción temporal

La viñeta representa mediante signos gráficos un espacio y un tiempo o, como precisa Román Gubern, “un espacio que adquiere dimensión de temporalidad. [...] La viñeta está compuesta por signos estáticos que a pesar de su inmovilidad pueden asumir una dimensión temporal gracias a las convenciones de su lectura<sup>361</sup>”. Esta dimensión temporal se traduce en una duración determinada por varios factores. Independientemente de la extensión que pretenda abarcar, “cada viñeta muestra un momento del tiempo, y entre esos momentos inmóviles llenamos los momentos intermedios, creando así la ilusión de tiempo y movimiento<sup>362</sup>”.

El momento no debe confundirse con instante. Algunas viñetas pueden representar el tiempo del mismo modo que la fotografía, mediante la captura de un lapso mínimo. Pero los métodos de recreación del movimiento y el texto, como el que podemos encontrar en los globos, aportan a la viñeta una dimensión temporal mayor. Las marcas cinéticas pueden simular el desplazamiento de una figura y el tiempo, de enunciación<sup>363</sup> y de lectura de los textos, expande la aparente momentaneidad de la imagen estática. El *anime* presenta una característica similar ya que “el ritmo cinematográfico está determinado no por la duración de los planos montados, sino por la tensión del tiempo que transcurre en ellos<sup>364</sup>”. El tiempo se construye mediante elementos que, necesariamente, suceden en un espacio. Al igual que indicamos al inicio del capítulo 4.1, el espacio y el tiempo son conceptos difícilmente separables ya que “al aprender a leer cómics, aprendemos a captar el tiempo espacialmente, puesto que, el mundo del cómic, el tiempo y el espacio son una misma cosa<sup>365</sup>”. La animación tampoco se libra de esta unión y la tarea de asignar una duración determinada a un plano o secuencia no responde a una tabla de equivalencias ni se traduce en la duración del episodio o película. Según Deleuze el tiempo como sistema de continuidad surge de la

---

<sup>361</sup> Gubern, Román, op. cit., 115.

<sup>362</sup> McCloud, Scott, 1995, 94.

<sup>363</sup> “La enunciación es ese poner a funcionar por un acto individual de utilización”. Benveniste, Emile, *Problemas de lingüística general II* (Madrid: Siglo XXI Editores, 1997), 83.

<sup>364</sup> Tarkovski, Andrei, *Esculpir en el tiempo* (Madrid: Rialp, 1991), 142.

<sup>365</sup> Ibid., 100.

“imagen-movimiento” o de los planos sucesivos, donde se produce una imagen indirecta del tiempo. Por otro lado la unidad total temporal es determinada por el montaje. En la “imagen-tiempo” el movimiento se subordina al tiempo para darnos una imagen directa del mismo. La “imagen-movimiento” representa el punto de inflexión que el cine marca en la representación del instante, ya que permite plasmar el tiempo de un suceso sin “la traducción más o menos arbitraria de ese tiempo a través de uno de sus instantes<sup>366</sup>” y genera una captación no determinada por la intencionalidad, sino por el proceso mecánico, que es el que divide ese suceso en 1/24 partes por segundo.

La tasa de captación puede aumentar, en el caso de la cámara lenta, o disminuir, si se decide tomar en cámara rápida, pero es el aparato el que determina la selección de los instantes. Si esto es cierto para los camascopios, cinematográficos o videográficos, en la animación el movimiento aparente se produce mediante la selección de las imágenes que aparecen en cada fotograma. Cada plano se divide en varios tipos de imágenes: fotogramas clave, o extremos, (los que marcan inicio y fin del movimiento), intermedios (es el punto medio entre los extremos, la mitad del recorrido representado) e intercalados (enlazan los extremos con los intermedios).

En la animación es la técnica la que se adapta a las condiciones del aparato, de modo que el tiempo representado no “reproduce el movimiento en función del momento cualquiera<sup>367</sup>”, y ni siquiera son “instantes equidistantes que den impresión de continuidad<sup>368</sup>”. El paso de un fotograma a otro no tiene por qué ser el mismo, se pueden realizar elipsis temporales dentro de un mismo plano entre los fotogramas si el animador así lo desea. La transición entre los fotogramas extremos, los intermedios e intercalados no es logarítmica, sino significativa, en función del contenido o la intención expresivas de la imagen. La temporalidad de la animación es así distinta a la del cine y la del cómic, entre el movimiento continuo y los instantes seleccionados.

La pintura, antes que el cómic, ya se enfrentaba a los problemas que plantea la temporalidad en la imagen estática. Su configuración venía dada por el empleo de la

---

<sup>366</sup> Aumont, Jacques, op. cit., 247.

<sup>367</sup> Deleuze, Gilles, 1984, 18.

<sup>368</sup> Ibid.

espacialidad. Zunzunegui señala tres modos: “convirtiendo su no linealidad en linealidad, utilizando la simultaneidad para sintetizar en un solo ‘espacio de profundidad’ diversos estadios de la historia y utilizando la propia simultaneidad como instantaneidad<sup>369</sup>”. La composición secuencial y orden de lectura del cómic viñeta a viñeta y página a página convierte su “no linealidad” en linealidad. La representación de las distintas fases del movimiento (como vimos en la figura 4.25) aprovecha la profundidad espacial para transmitir el paso del tiempo en la imagen.



(Fig. 5.1)

El tercer modo, “la simultaneidad como instantaneidad”, se puede apreciar en las viñetas de “Akira” y “Berserk” (fig. 5.1).

El conjunto de tres viñetas muestra a un personaje avanzando desde el campo profundo cuando, súbitamente, se detiene. La viñeta de la izquierda muestra parte de la pared agujereada por los disparos, cuyos sonidos refuerzan las esquirlas que saltan hacia el fuera de campo. La imagen no presenta líneas cinéticas ni representaciones del movimiento. Es la pared la que nos indica ‘el antes’ y ‘el ahora’, construyendo así la temporalidad.

En la viñeta de “Berserk” la espada muestra un leve desenfoque de movimiento, reforzado por el suelo de madera destrozado. Estos dos aspectos pueden construir la temporalidad, pero el punto medio de lectura de la imagen lo forma de torso desgarrado del mercenario. La composición crea un orden de lectura de derecha a izquierda, en el que Gatsu es el primer elemento, el mercenario el segundo y la espada caída como punto final. La irreversibilidad de los hechos mostrados aporta esta dimensión temporal a la imagen estática.

<sup>369</sup> Zunzunegui, Santos, op. cit., 119.

La lógica narrativa define las viñetas como el presente: “a diferencia de la ilustración, la pintura y de todos los tipos de reproducción que privilegian la imagen aislada, la duración en el cómic no está simplemente contada, sugerida, sino representada, es el presente en la imágenes mismas<sup>370</sup>”. Cuando se pasa a la siguiente viñeta, del mismo modo que un plano que deja paso a otro, la anterior representa el pasado. Las viñetas (y planos) venideros serán por lo tanto interpretados como “el futuro”.

La animación presenta los fotogramas que forman los planos a una cadencia continua e irreversible, con lo que la memoria configura las imágenes como pasado. El cómic muestra una estructura secuencial, pero simultánea, en la macroestructura compositiva que son las páginas. Eso hace posible que los tiempos se vayan reconfigurando pero sean perceptibles en todo momento. La dirección de lectura es la que guía el orden de las viñetas. A no ser que se trate de releer alguna de ellas, el orden es constante. Si las viñetas fueran unidades de sucesión discursiva lineal, “no existiría mucha diferencia entre el cómic y el cine en cuanto al análisis del su uso del tiempo<sup>371</sup>”. Algunas no representan una única acción, o su sucesión puede ser percibida de forma no lineal. La página como unidad de acción es la que, en estos casos, actúa en conjunto como unidad lógica temporal.

La primera página de “Tekkonkinkreet” (fig. 4.78) muestra una página sin un orden de lectura claro. El *splash page* que se muestra a continuación aporta cohesión a las viñetas anteriores mediante una visión de conjunto de la escena. La temporalidad en estas viñetas puede decirse que es simultánea. La película de Michael Arias presenta consecutivamente cada imagen, construyendo así una temporalidad lineal.

Algunas viñetas, como en “Captain Tsubasa” (fig. 5.2), pueden representar varios espacio-tiempos distintos en una misma imagen. La viñeta presenta al portero increpando al delantero su torpeza en una angulación frontal mientras que el delantero y su compañero, sorprendidos, contemplan su enfado. El *anime* presenta estos hechos linealmente, descomponiendo la imagen en varios planos.

---

<sup>370</sup> Barbieri, Daniele, op. cit., 229.

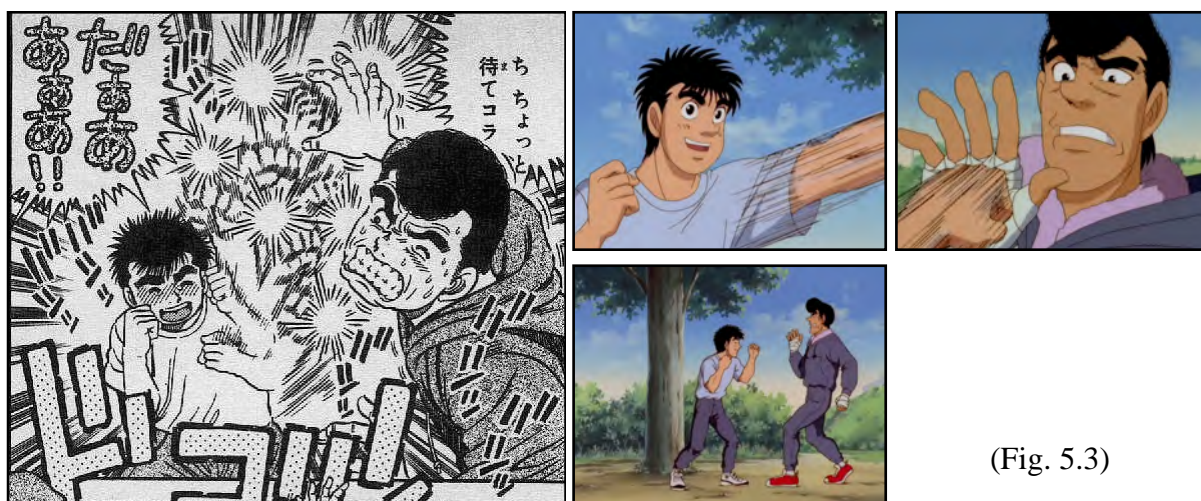
<sup>371</sup> Varillas, Rubén, op. cit., 204.





(Fig. 5.2)

La viñeta de “Hajime no Ippo” (fig. 5.3) presenta temporalidad múltiple en una sola imagen. Los puñetazos del joven Ippo aparecen en una misma imagen. Su entrenador se muestra en un tiempo singular, recibiendo los golpes. Una vez más el *anime* opta por descomponer las acciones una por una y presentarlas en plano-contraplano, introduciendo además un plano general en el que la acción se muestra en un tamaño de cuadro más amplio.



(Fig. 5.3)

La lógica física resuelve en otros casos dudas en el sistema de lectura. La entropía<sup>372</sup>, que indica la irreversibilidad de estados, puede actuar como guía en una página sin una estructura clara. La entropía liga el tiempo al espacio y al movimiento. Cada viñeta delimita una porción en la que se representa un lugar, en cuyo interior acontecen estas acciones de duración variable. Si la imagen es fija y la acción representada implica a el paso del tiempo

<sup>372</sup>. El astrónomo Arthur Eddington denominó a la entropía “flecha del tiempo”, entendido como la dirección que el mismo registra y que discurre sin interrupción desde el pasado hasta el futuro, pasando por el presente. Su característica fundamental es la irreversibilidad, es decir, que futuro y pasado, sobre el eje del presente, muestran entre sí una neta asimetría: el pasado, que es inmutable, se distingue claramente del incierto futuro. Cuesta, José Antonio, «La entropía como creadora de orden», *Revista Española de Física*, vol. 20, n. 4, (2006) 13-19.

“el instante escenificado es, en realidad, un instante durativo<sup>373</sup>”. Desde el punto de vista de la lectura “el tiempo total del discurso coincide con el tiempo de la recepción; avanzamos como lectores según el ritmo que marca el autor a través del texto<sup>374</sup>”. Las intenciones del autor y el proceso creativo no pueden controlar la velocidad de lectura, pero si incitar a un ritmo más o menos rápido mediante el contenido, forma de la viñeta o el montaje.

La referencia a esta magnitud física nos sirve para aclarar ciertos aspectos de la temporalidad en el *manga* pero, como señala Gombrich, la expresión potencial del tiempo en las imágenes estáticas sólo puede interpretarse mediante el “tiempo psicológico<sup>375</sup>”. La perspectiva lineal construye un espacio virtual que los objetos se representan en un plano y se alejan a medida que las rectas se unen. Esta ilusión impide calcular su distancia relativa y tamaño. Por esa misma razón el tiempo representado, o el lapso entre dos actos en una imagen estática, sólo se puede estimar. Para ello es necesario interpretar los acontecimientos contenidos en ella. El tiempo surge como una confluencia entre el movimiento, el espacio y su percepción. Retomando los planteamientos de Deleuze, la “imagen-movimiento se identifica como un bloque espacio-temporal al que pertenece el tiempo del movimiento que se opera en ella<sup>376</sup>”.

#### 4.2.1.1. Modos de narración temporal

Podemos hablar de varios modos de narración temporal en *manga* y *anime*. La narración se desarrolla en un tiempo determinado, aunque no precise de un marco temporal concreto. La temporalidad se puede contemplar desde el punto de vista del tiempo narrado y del tiempo de discurso<sup>377</sup>. Son tres los tiempos o elementos temporales implicados, “si

---

<sup>373</sup> Gubern, Roman, y Luis Gasca, op. cit., 16.

<sup>374</sup> Varillas, Rubén, op. cit., 203.

<sup>375</sup> Gombrich, Ernst H., *La imagen y el ojo* (Madrid: Alianza Editorial, 1987), 18.

<sup>376</sup> Zunzunegui, Santos, op. cit., 147.

<sup>377</sup> Rimmon-Kenan, Shlomith, *Concepts of Narrative, The Travelling Concept of Narrative Studies across Disciplines in the Humanities and Social Sciences*, (Helsinki: Helsinki Collegium for Advanced Studies, 2006), 9.

consideramos la narración en un contexto comunicacional<sup>378</sup>. De un lado, tendríamos la temporalidad discursiva, que atendiendo a Genette<sup>379</sup>, sería:

**1. Temporalidad de los sucesos narrados:** Se refiere al tipo de temporalidad que transcurre dentro de la narración. Aquí se incluye la narración simultánea, que corresponde al tiempo presente, la narración ulterior, referida al pasado, la narración anterior, los sucesos futuros o predictivos, o la narración intercalada, construida entre los momentos de la acción. En nuestra muestra la narración simultánea es la más corriente. Las historias se desarrollan en el presente y no hay instancias narrativas a un tiempo determinado.

“Nausicaä”, con todos sus anacronismos pasados y futuros, se presenta como una **narración simultánea**. “Death Note”, “Bakuman”, “Tekkonkinkreet” o “City Hunter” se desarrollan también en temporalidad simultánea. Un caso especial es “Bleach”. La obra representa un tiempo actual. Para ello, en la primera viñeta del *manga*, inscrito directamente en la imagen sin integrarse en una didascalia detalla: “Barrio de Karakura, 02:23 a.m. Viernes.” La narración puede considerarse ulterior, simultánea, o anterior, dependiendo de la interpretación que se haga de este texto.

Muchos otros *manga* se caracterizan por desarrollarse un periodo temporal indeterminado: “la animación suele revolver los puntos de referencia sociohistóricos. Es difícil precisar cuándo y dónde suceden los acontecimientos<sup>380</sup>”. Historias como “Fullmetal Alchemist” poseen elementos anacrónicos, como vestuario, construcciones arquitectónicas o transportes que remiten a varias eras simultáneamente<sup>381</sup>. Otras, como “Berserk” presentan un pasado medieval no asociable a ningún país, dada la inclusión de factores fantásticos como demonios y criaturas mitológicas. Ambas, además, se narran en tiempo simultáneo, como si se tratara de un espacio-tiempo actual.

---

<sup>378</sup> Hernández Pérez, Manuel, op. cit., 193.

<sup>379</sup> Genette, Gerard, *Figuras III* (Barcelona: Editorial Lumen, 1989), 274-275.

<sup>380</sup> Lamarre, Thomas, op. cit., 85.

<sup>381</sup> Manuel Hernández Pérez, op. cit., 334, desarrolla un estudio en profundidad de *Fullmetal Alchemist*, donde analiza su estructura temporal y relaciones entre los sucesos presentados. La historia tiene referencias a la Inglaterra y Alemania de la primera mitad del s. XX, así como elementos fantásticos como la alquimia y las quimeras.

“Rurouni Kenshin” sitúa su **temporalidad ulterior** con bastante exactitud, concretamente en el año 11 de la era Meiji japonesa (1878). Muchos de los personajes son ficticios, aunque se incluyen acontecimientos reales para aportar verosimilitud a la historia. A pesar de que el cómic trata de situarse en un tiempo presente, es una narración anterior. “One Piece” se sitúa en un pasado indeterminado (“Hace mucho tiempo...” reza una didascalia de la primera página del cómic).

Un caso especial es “Gintama”. La voz en *off* de la serie indica: “Japón, el país de los samurái. Así se solía conocer a esta nación, hasta que hace 20 años llegaron los *Amanto* y prohibieron a la población portar espadas. Ese fue el declive de los samurái”. En la serie se hacen continuas referencias a la cultura japonesa, pasada y presente. En los primeros capítulos se ve como una raza humanoide de rasgos caninos llegada en aeronaves negras obliga a Japón a firmar su rendición. Se trata de una parodia de la llegada del almirante Perry de la armada norteamericana a Japón, y la imposición de un tratado comercial bajo coacción militar en 1858. La serie se desarrolla en una temporalidad ulterior, el mismo año que “Rurouni Kenshin”, pero en lo que podríamos llamar una dimensión paralela debido a las continuas anacronías que Hideaki Sorachi introduce. Se trata de dos narraciones ulteriores pero cuya representación del tiempo pasado es tremendamente distinta.

Igualmente anacrónica es “Dragon Ball”. La ambientación de la serie es fácilmente encuadrable en la ciencia-ficción: ciudades domóticas, miniaturización extrema, o viajes estratosféricos asequibles conviven con elementos presentes y pretéritos, como dinosaurios, o fantásticos, como animales parlantes. Sin embargo la primera viñeta de la primera página ancla la narración como ulterior (“Hace mucho tiempo vivía en las montañas un niño...” refiriéndose a Goku, el protagonista).

“Akira”, o “Evangelion” se presentan como **narraciones anteriores**, predictivas. “Akira” se desarrolla en una ciudad reconstruida llamada Neo Tokyo, en 2010. La obra, publicada en 1982, comienza su prólogo profetizando la Tercera Guerra Mundial en 1992. La obra se sitúa 18 años después. “Evangelion”, cuyo primer número vio la luz en 1995, cuenta en el prólogo cómo en el año 2000 un meteorito cae a la Tierra, provocando un cataclismo que acaba con la mitad de la población mundial. Una página después una didascalia sitúa el desarrollo de acción en 2015. “Shingeki no kyojin” presenta una ambientación que remite a

finales del siglo XIX, aunque parte de la tecnología que emplean los personajes es claramente futurista. La obra, aún en publicación, plantea numerosos enigmas sobre en qué tiempo y espacio se desarrolla. El primer capítulo presenta su título no una página dedicada, sino a modo de didascalia, en la parte inferior izquierda de la página: *Capítulo 1. Para ti dentro de 2000 años*.

En la muestra no encontramos **narraciones intercaladas**. El tomo elegido de “Hi no tori” se desarrolla entre el 720 y el 752 d.C. Sin embargo los 12 tomos que componen la obra (el arco seleccionado, *Karma*, es cuarto) se organizan en torno a saltos temporales. El primer número ocurre en el año 270, mientras que a continuación se salta hasta 3404. La siguiente historia acontece entre el 320 y 350 para continuar en 2577. Así sucesivamente. De este modo, aunque nuestra selección de la obra de Tezuka se trata de una narración ulterior, la obra completa se construye en base a una temporalidad intercalada. En todo momento hemos hablando del *manga*. Ello se debe a que en todas las obras comentadas se respeta escrupulosamente la temporalidad de la obra original.

**2. Tiempo del discurso:** el tiempo del discurso es la estructura formal vinculada al código que se emplea para representar el tiempo: narración en presente, analepsis (externa, interna y mixta) o prolepsis. Veremos en profundidad estos tipos cuando hablemos del orden temporal en el discurso (apartado 4.2.3).

**3. Conocimiento del sujeto:** permite que un texto histórico “sea integrado con otros conocimientos de un marco temporal concreto, o que una narración fantástica sea leída con la suspensión crítica que precisan estos relatos<sup>382</sup>”. Se trataría así de un “elemento de clave temporal” en relación con la memoria del sujeto y su presente. Aumont lo denomina “el saber supuesto<sup>383</sup>” que permite además la decodificación correcta de los elementos basada en experiencias previas o aprendizaje del lenguaje. Como hemos comentado al respecto de aquellas obras no situadas en un marco temporal concreto (como “Berserk” o “Fullmetal Alchemist”) se ha de reconocer e integrar una amalgama de elementos para crear el marco temporal adecuado en el que situar la historia.

---

<sup>382</sup> Ibid., 194.

<sup>383</sup> Aumont, Jacques, op. cit., 172.



#### 4.2.1.2. Parámetros analíticos temporales: aspectos cuantitativos y cualitativos

Los parámetros **cuantitativos** del análisis temporal son aquellos descriptibles o medibles mediante varios índices. La clasificación de Gutiérrez San Miguel<sup>384</sup> comprende la linealidad, simultaneidad, *flashback* y *flashforward*. Dado la tipología de Genette es más exhaustiva, analizaremos estos parámetros en el apartado correspondiente al orden.

En lo referente a los aspectos **cualitativos** “la adecuación o distensión temporal se utilizan como refuerzos dramáticos. A través de esa concepción se potencia o se relaja la tensión narrativa<sup>385</sup>”. Una historia está concebida a base, generalmente, de tiempos fuertes y débiles. En los tiempos fuertes, los elementos dramáticos o cualitativos ejercen una función importante, pues acentúan la tensión sucediéndose los acontecimientos más relevantes de la narración. Cuando ésta llega al culmen se habla de clímax narrativo. A partir del clímax narrativo, la tensión se relaja y se produce un tiempo débil, un tiempo de transición. La alternancia de tiempos fuertes y débiles es la tónica general en la mayoría de las películas. La estructura narrativa o emotiva se presenta en conjunción. Se pueden establecer varios parámetros destacables en aspectos cualitativos<sup>386</sup>.

**La adecuación temporal** es la representación fiel del tiempo en que se desarrolla la historia. El espacio temporal representado es el equivalente al del desarrollo real: un relato sucede a lo largo de dos horas y es ese tiempo el que dura la representación. Generalmente en una narración audiovisual la adecuación temporal solamente se utiliza en algunas partes del relato, no en su totalidad. El tiempo cinematográfico es diferente del real. Ni en *manga* ni en *anime* se puede desarrollar una adecuación temporal, ya que la materialidad de ambos es fuertemente elíptica. Mientras el cine puede hilvanar rollos de película y la televisión realizar un acontecimiento mediante el uso de varias cámaras que permita la fidelidad temporal absoluta, ninguna de estas técnicas es aplicable a la animación. En el caso del *manga*, al ser un texto verboicónico, no puede llegar a adecuarse temporalmente debido a su inherente naturaleza de libre lectura. En el plano secuencia una escena está rodada siguiendo los acontecimientos narrativos intrínsecos a la narración, con lo que se desarrolla en un mismo

---

<sup>384</sup> Gutiérrez San Miguel, Begoña, op. cit., 120-124.

<sup>385</sup> Ibid., 124.

<sup>386</sup> Ibid., 125-127.

escenario y tiempo lineal, pues el operador no corta el rodaje en ningún momento hasta que la secuencia no ha terminado. El *anime* sí es capaz de concebir planos secuencias, como veremos en el apartado referido al instante y las secuencias *sakuga*. No obstante el uso de planos secuencia es muy esporádico debido a la gran cantidad de recursos que se necesitan para plasmar este tipo de imagen audiovisual. El *manga*, por razones obvias, tiene vetado este tipo de continuidad, ya que su secuencialidad es esencialmente discontinua.

La **condensación temporal** es mucho más frecuente y se ha utilizado siempre desde que el cine adopta un lenguaje propio. A través de la elipsis el narrador elimina lo irrelevante y elige lo pertinente. En este caso *manga* y *anime* coinciden, en especial el segundo que es un medio predominantemente elíptico en cuanto a la condensación temporal se refiere.

La **distensión temporal** se utiliza para que el tiempo real parezca más largo, más dilatado. *Manga* y *anime* suelen recurrir a la distensión temporal de determinados acontecimientos, alargando (en ocasiones más allá de la lógica), momentos, escenas o secuencias enteras. Es particularmente llamativo el caso de un arco de *Dragon Ball* en la que un villano daña irremediabilmente el núcleo de un planeta, afirmando que “quedan cinco minutos hasta que este planeta desaparezca.” Esto ocurre en el capítulo 97 de la serie. No es hasta el capítulo 106 donde el planeta estalla, sin ningún tipo de hecho que pudiera alargar ese período. Cada episodio dura, aproximadamente, 24 minutos contando créditos de inicio y final, y unos 21 de narración estricta. Cinco minutos llegan a dilatarse así hasta casi tres horas y media.

#### 4.2.1.3. Construcción temporal en *manga* y *anime*

La construcción temporal se construye a través de las relaciones entre los planos. A través de la edición se puede regular el tiempo de la acción que denota la película. “En una película narrativa, sobre todo, el montaje supone una ayuda en la manipulación que hace el argumento del tiempo de la historia<sup>387</sup>”. Otro aspecto que conviene distinguir sobre la noción temporal es la diferencia que hay entre la ambientación temporal, reflejado en la relación de forma y contenido, del tratamiento del tiempo en la narración, plasmado en la de la forma y la expresión. Se determina así el modo en que es expuesto el relato.

---

<sup>387</sup> Bordwell, David y Kristin Thompson, 1995, 239.

Surgen así dos clases de tiempo: el espectral, que corresponde al tiempo empleado en contemplar la obra (limitado en el caso del *anime* y mucho más subjetivo en el caso del *manga*) y el tiempo de la imagen, su tiempo interno. La imagen temporalizada es aquella que “se modifica con el transcurso del tiempo sin que el espectador tenga que intervenir, por el simple efecto de su dispositivo de producción y de presentación<sup>388</sup>”. La animación es una imagen temporalizada, mientras que el cómic encaja en la definición de imagen no temporalizada, que son aquellas que permanecen invariables a lo largo del tiempo, idénticas a sí mismas. Aumont se centra en el tiempo espectral como sistema de división.

El autor francés admite que esta división es demasiado simple, con lo que crea varios subtipos<sup>389</sup>: la imagen fija, el *manga*, se opone a la imagen móvil, el *anime*. La imagen única *versus* múltiple, donde el lenguaje audiovisual es en la mayoría de casos una imagen única<sup>390</sup>. Salvo en el caso ya visto de las *splash-page*, donde una única imagen abarca las dos páginas de un bloque, la composición de varias viñetas en la página la define como múltiple. Esta muestra simultánea no invalida el carácter individual temporal de cada viñeta, cuyo orden de lectura ya hemos visto que se va reconfigurando. La tercera distinción es la de imágenes autónomas frente a imágenes en secuencia. Esta distinción semántica engloba como secuenciales tanto al *manga* como al *anime*.

Las estructuras de temporalidad en el *manga* se construyen mediante la lectura, mientras que el *anime* la proyección produce una temporalidad pasiva. En el *manga* la estructura de la página requiere de una adecuada construcción de la línea de indicatividad temporal, ya que las imágenes se muestran simultáneamente en la página. La organización temporal del *anime* se crea a través del montaje. Una vez finalizada la edición, la obra desarrolla un flujo temporal independiente, sin que se tengan que ordenar los elementos del relato ni buscar indicaciones de lectura.

---

<sup>388</sup> Aumont, Jacques, op. cit., 169.

<sup>389</sup> Ibid., 170.

<sup>390</sup> Técnicas como la superposición de imágenes mediante transparencia (fig. 4.82, tercer fotograma) puede presentar simultáneamente varias imágenes sobre en un mismo momento, transformando la imagen única en múltiple.

#### 4.2.2. Elección del instante en el cómic y su plasmación en la animación

A través de la duración percibimos la temporalidad de los sucesos. Si se intenta acortar esa duración a los límites perceptivos se convertirá en un instante. Este término, bastante ambiguo, sirve para explicar la reducción temporal mínima en la representación visual: “la imagen fija ha tenido una relación privilegiada con la noción de instante, en cuanto que ésta persigue extraer imaginariamente, del flujo temporal, un punto singular, de extensión casi nula”<sup>391</sup>.

La pintura naturalista desarrollada a partir de la Edad Media trataba de representar escenas con referentes reales. La composición favorecía un tipo de puesta en escena escenificada, en la que se trataba de representar un momento detenido de una manera irrealista y teatral. Los artistas fueron conscientes de que debían elegir entre representar todo el acontecimiento o un instante para obtener cierta fidelidad a la verosimilitud perceptiva. En el siglo XVIII se logró llegar a un punto donde no hubiera contradicción entre ambas exigencias de modo que la imagen presentase todo un acontecimiento “no representando sino un instante de él, a condición de elegir ese instante como el que expresa la esencia del acontecimiento: es lo que Gotthold-Ephraim Lessing [...] llama el instante esencial”<sup>392</sup>.

Ese instante pertenece a un suceso que se fija en la representación. Su elección permite la reconstrucción de toda la secuencia temporal que trata de representar la imagen. La supuesta veracidad de este instante esencial se invalidó con la invención de la fotografía, que permitía la obtención mecánica de un instante cualquiera, mostrando la ausencia de puntos temporales objetivos en una sucesión temporal. El instante, entendido como detención y reducción al mínimo comprensible, anula el movimiento, al menos a nivel aparente. El instante esencial es así una construcción artificial donde se trata de representar el acontecimiento mediante codificaciones semánticas (puesta en escena, gestos, posturas) o figuras retóricas visuales. El cómic, por lo general, opta así por la representación del instante esencial frente al instante cualquiera fotográfico. Habrá momentos, sobre todo las viñetas que hemos denominado “de situación”, donde la imagen remita a un instante cualquiera, no por arbitrario, sino por fotográfico. Incluso, como hemos visto en la figura 4.1, puede

---

<sup>391</sup> Aumont, Jacques, op, cit., 243.

<sup>392</sup> Ibid., 245.

representarse un “instante expresivo”, que sería aquel que “instantáneo, registra un instante auténtico, *a priori* cualquiera, pero expresivo, apuntando al sentido, al predominio<sup>393</sup>”. La autenticidad en el *manga* no viene dada por el grado de iconicidad sino por evitar la construcción artificial que caracterizaría a los instantes esenciales.

La animación presenta mediante la sucesión de fotogramas una serie de momentos que representan un lapso temporal. En el caso del *manga* el instante presentado no puede equipararse, como señala Barbieri, a la elección arbitraria de uno de estos fotogramas, ya que la complejidad de la expresiones extrañadas de flujo natural del movimiento demuestra “cómo gran parte de las imágenes de los diferentes fotogramas no corresponde en absoluto con la idea que tenemos del rostro que aparece<sup>394</sup>”. La percepción cognitiva explica este fenómeno, ya que la atención es selectiva. Las situaciones no se suelen percibir completas sino como “una serie de elementos que sabemos reconocer bien, no sólo desde el punto de vista espacial, sino también desde el temporal<sup>395</sup>”. Así se desechan los momentos irrelevantes. Para representar un momento determinado no se necesita toda la situación, sino que se eligen ciertas unidades temporales y espaciales articuladas. Estas unidades y su selección son las que dotan de significación al flujo de acontecimientos.

Román Gubern<sup>396</sup> apunta al problema de la contradicción lingüística entre la temporalidad del diálogo y la congelada instantaneidad de la expresión icónica. Esta contradicción obliga al dibujante a elegir en cada representación el momento gestual más significativo de sus personajes. Pero aún así, le resulta imposible evitar en muchos casos una asincronía entre la gestualidad estática y la expresión del discurso verbal, o, incluso, una asincronía entre varios personajes.

La “imagen-movimiento” de Deleuze<sup>397</sup> trastona la idea generalizada de la representación del instante, ya que demuestra que es posible la representación del tiempo en

---

<sup>393</sup> Ibid., 246.

<sup>394</sup> Barbieri, Daniele, op. cit., 144.

<sup>395</sup> Ibid., 144.

<sup>396</sup> Gubern, Roman, op. cit., 72.

<sup>397</sup> Deleuze, Gilles, op. cit., 1984



un acontecimiento sin tener que recurrir obligatoriamente a su traducción arbitraria a través de la correlación de sus instantes.



(Fig. 5.4)

La lógica perceptiva que favorece la comprensión de determinados acontecimientos favorece la representación de determinados momentos. En el caso de los puñetazos, una constante en las historias de acción, Barbieri indica que los momentos idóneos son “aquel que precede inmediatamente al disparo del brazo (con la mano retrasada hacia el hombro, a punto de salir), y el que sigue inmediatamente al contacto del puño con su víctima<sup>398</sup>”. La viñeta inferior de la figura 5.4 combina el movimiento previo al impacto con la profundidad de campo. El viñeta superior izquierda (“Ghost in the Shell”) la patada se refuerza con líneas cinéticas y cómo el hombre arrodillado expulsa sangre por la nariz. Esto no quiere decir que esta estructura sea única, pero sí obedece a fines narrativos. El instante previo se centra en la tensión de la pelea, donde el resultado es incierto. En la viñeta de “Fullmetal Alchemist”, el personaje de la armadura sujeta a su adversario y todo indica a que va a acertar su golpe. Dependiendo de si el protagonista es el agredido o el agresor la interpretación de la escena altera su tono. Si se muestra el segundo tiempo, una vez efectuado el golpe, la imagen se centra en la dinámica del hecho, resolución y consecuencias del acto para los personajes. En

<sup>398</sup> Barbieri, Daniele, op. cit., 145

la viñeta de “Ghost in the Shell” se remarca que el personaje está siendo torturado, pues se ve que está en suelo, arrodillado y con las manos atadas. El detalle de la sangre remarca además la violencia del golpe. El momento justo del impacto suele emplearse con fines cómicos, ya que se produce un contraste entre la rigidez del agresor y la deformación que se produce en el rostro o figura del agredido, como en la viñeta de “Bleach” (segunda viñeta de la primera fila). Un cuarto tipo suele darse en aquellas historias ambientadas en el *jidai-geki*<sup>399</sup>. La viñeta vertical de la derecha (“Gintama”) muestra cómo Gintoki aún levanta su espada para lanzar la estocada, pero sus enemigos ya han sido derrotados, ya han recibido el golpe. Esta discrepancia entre los dos tiempos de la viñeta se emplea para magnificar la habilidad del espadachín, cuya velocidad se representa hiperbólicamente de esta manera: aún estamos contemplando cómo se dispone a atacar y ya vemos las consecuencias del ataque. La velocidad de lectura de un elemento a otro enfatiza la habilidad y rapidez del personaje.



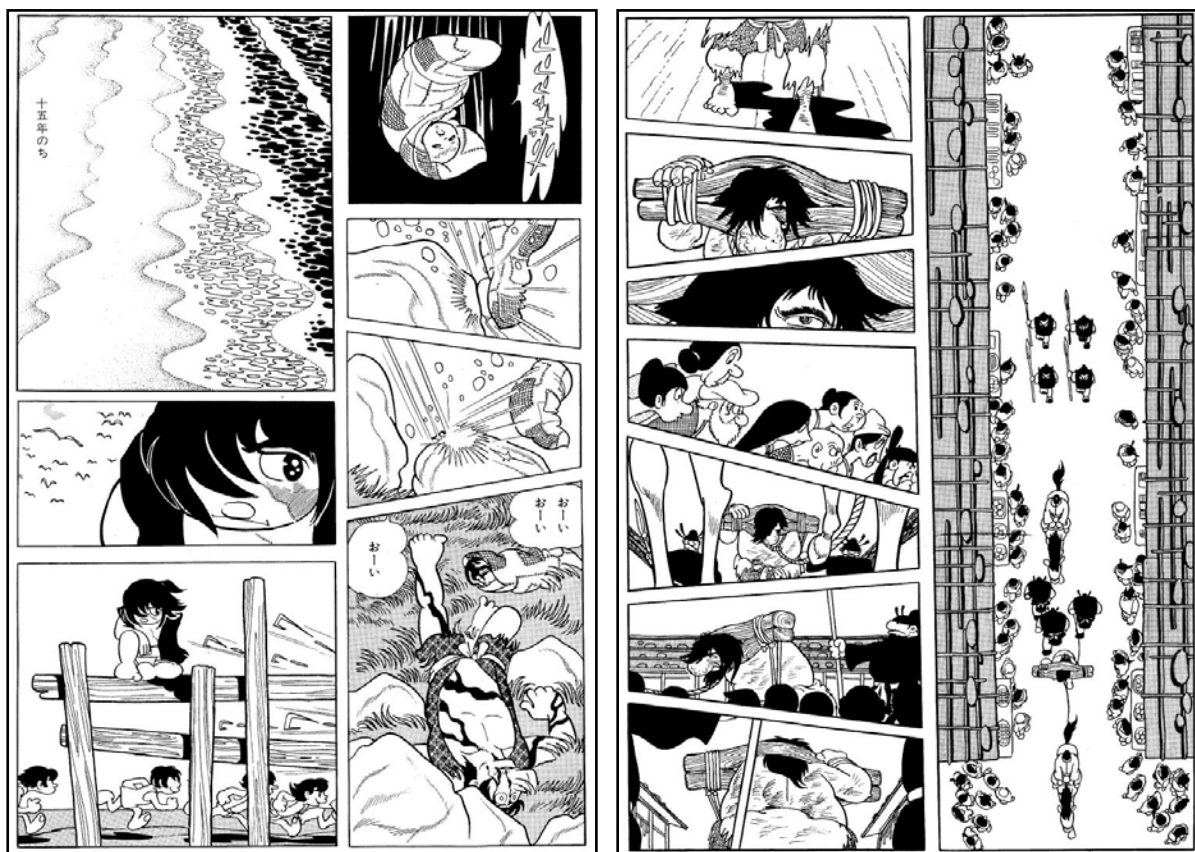
(Fig. 5.5)

Este juego entre los momentos previos y posteriores, que suele adolecer de cierta rigidez en el *manga* es muy dúctil en el *anime*. La primera fila de fotogramas de la figura 5.5 equivale a una única viñeta en el *manga* “Bleach” (fig. 5.4, primera fila de fotogramas). Aquí el personaje es mostrado en los momento previos. El *anime* le presenta dispuesto a atacar, con el brazo retraído. En el siguiente plano aparece en la misma posición, para ver frustrado su ataque al recibir la patada de Ichigo, finalizando en una imagen muy similar a la del cómic.

*Fullmetal Alchemist* (tres primeros fotogramas de la segunda fila) muestra un plano de las mismas características que el *manga*. La animación puede permitirse mostrar todas las

<sup>399</sup> Historias de samurái.

fases de movimiento que se consideren necesarias, de modo que se presenta el momento anterior, todo el desarrollo del impacto y el instante posterior. *Gintama* (cuarto fotograma de la segunda fila) mantiene la misma disonancia temporal que en el *manga*. Aprovecha el lenguaje del cómic (convencional para el lector y, muy posiblemente, para el espectador) para representar la acción en un único plano estático, pues sólo un leve parpadeo en las líneas y temblor aplicado a la cámara otorgan movimiento a esta imagen.

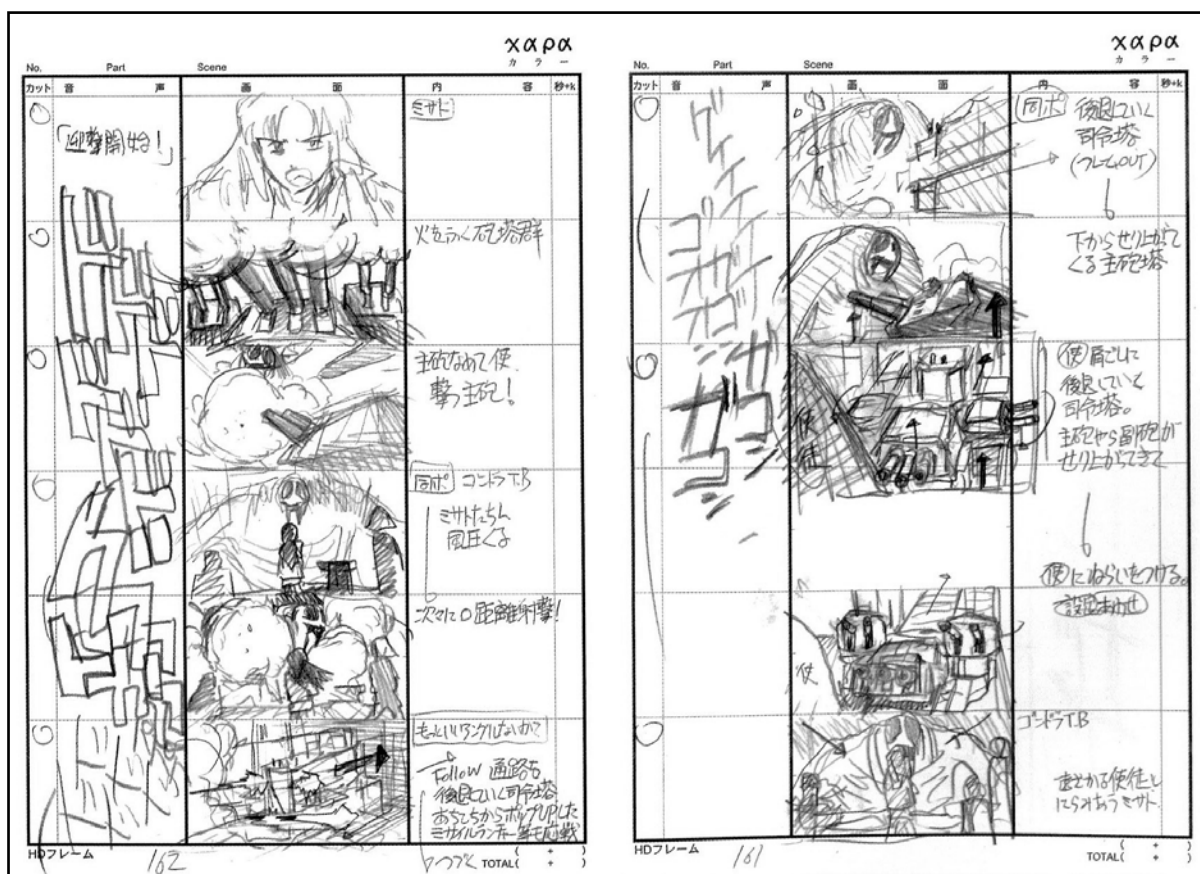


(Fig. 5.6)

En las dos páginas seleccionadas de “Hi no tori” (fig. 5.6) Tezuka representa la temporalidad desde dos puntos de vista. En la página izquierda se ve cómo un recién nacido y su padre caen por un acantilado y se golpean contra las rocas. Los ojos inexpresivos del adulto indican que ha fallecido. En la viñeta la izquierda se lee “15 años después”. El rostro del niño entristecido, cuya mirada se dirige gracias a la composición de la página al bebé golpeándose contra las rocas, muestra así una elipsis de 15 años. Finalmente se ve al niño, mutilado y solo. En esta página Tezuka presenta el crecimiento del niño recurriendo a 7 viñetas cuyos instantes no son correlativos.



La viñeta derecha de la segunda página emplea la angulación cenital para mostrar cómo ese personaje es llevado preso. Aquí no importa la representación del tiempo, sino los instantes en sí mismos. Los detalles de los pies, el yugo, la mirada o las reacciones de la gente detienen el tiempo para transmitir las emociones del personaje y las reacciones que provoca en el entorno. La temporalidad se pierde a favor de la caracterización de los personajes y la situación.

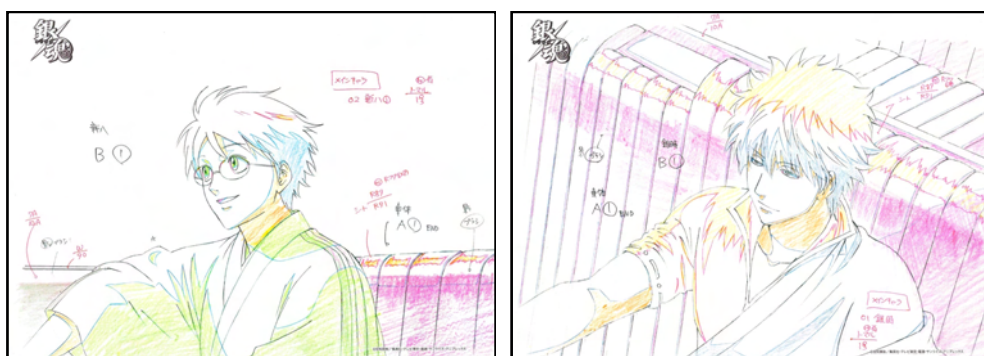


(Fig. 5.7)

Según Deleuze el fotograma fija un instante “no determinado por ningún a priori semántico, ni siquiera inconsciente<sup>400</sup>”. Esta afirmación, aplicable al cine donde la cámara captura los fotogramas, no es extrapolable a la animación. La afirmación *deleuziana* de aleatoriedad encuentra su negación en una forma cinematográfica en que cada fotograma es compuesto, elaborado y determinado. Tanto los fotogramas clave como los intermedios son el resultado de las decisiones del equipo de animación. El primer paso en el proceso que permite al equipo de animación coordinarse es el *ekonte* (fig. 5.7).

<sup>400</sup> Aumont, Jacques, op. cit., 247.

En este *ekonte* se selecciona un instante de cada plano. Si el plano es muy complejo pueden representarse varios momentos con indicaciones de movimiento. En él se indica cuáles son los elementos más importantes, la angulación, tamaño de plano, y además del sonido, texto o acotaciones importantes para su elaboración. Como se puede ver en la figura 5.7 la influencia del *manga* en la realización del *ekonte* de *Evangelion* es muy fuerte. Las onomatopeyas adoptan diversas formas y algunas imágenes se extienden más allá del marco. Los sonidos se extienden a lo largo de varios planos y algunos símbolos, como flechas, indican el movimiento en profundidad de los elementos, introduciendo un tipo de representación de movimiento en la imagen estática que sólo se da en este tipo de guión.



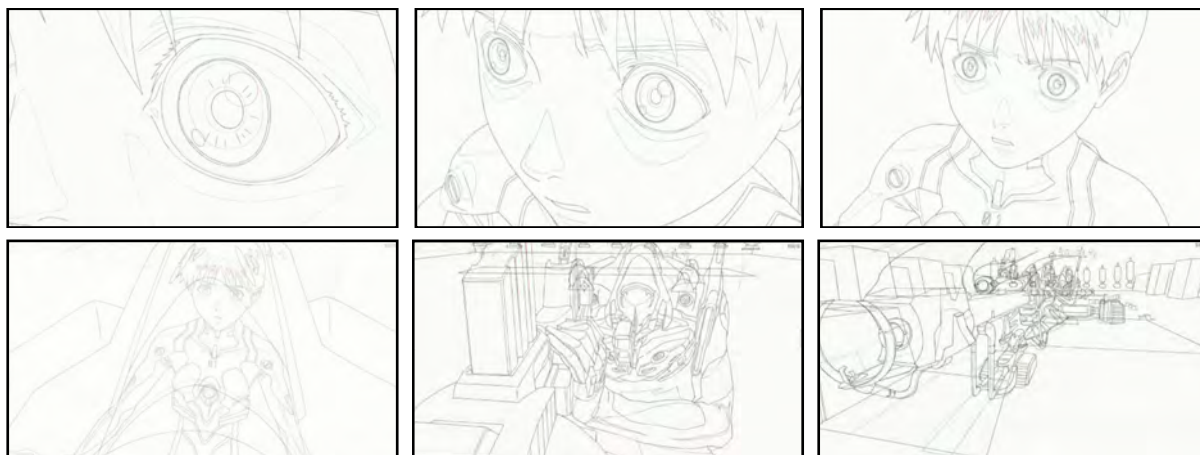
(Fig. 5.8)

El plan de trabajo asigna secuencias y planos al equipo de animación. Los animadores diseñan los fotogramas clave que son aquellos que marcan el inicio, fin y fases principales de movimiento. Estas imágenes, como los dos *keyframes* presentados de *Gintama* (fig. 5.8), aportan información sobre movimiento, color, espacio y disposición de elementos en función de la importancia del plano o la complejidad de su composición. La acción se divide en instantes esenciales que determinan la verosimilitud de los movimientos. Al contrario que la cámara, que recoge el movimiento, los animadores han de reconstruir el movimiento, pero la labor principal es la de determinar cómo se produce ese movimiento.

En la figura 5.9 (*Evangelion*) se representan varios fotogramas clave de un plano que parte del ojo de Shinji hasta llegar a la punta del arma que está manejando su gigantesco EVA. Dada la complejidad del movimiento (implica un movimiento de cámara a través del espacio, atravesando elementos sólidos y variando su angulación y tamaño de cuadro hasta llegar al punto final) el equipo de animación se ha centrado en los elementos básicos: figuras y espacio. El código de colores que se puede apreciar en los trazos negros, rojos y azules,



sirve para representar contornos, volúmenes y sombras. Una vez aprobados esos fotogramas el dirección de animación, o incluso el director, se encarga de asegurarse que el estilo de todos responde a un criterio unificado y se encarga de realizar las correcciones. Los instantes esenciales varían en la animación del artista que los realiza, con lo que la propia subjetividad de los animadores ha de rebajarse mediante un criterio, igualmente subjetivo, pero uniforme.



(Fig. 5.9)

El número de fotogramas clave de un plano depende de su complejidad más que de la duración. Un primer plano de un personaje hablando puede representarse mediante un sólo fotograma, ya que el movimiento de la boca puede ejecutarse mediante elementos de librería. Otros, como el de *Evangelion* (fig. 5.9), pueden requerir bastantes. Entre ellos se realizan los fotogramas *in between* o intermedios. Mediante fotogramas clave e intermedios se obtienen los planos con el movimiento final. La suma de “instantes esenciales” e “instantes secundarios” da lugar a la imagen final. Una excepción son las llamadas escenas *sakuga* (“dibujar o tomar imágenes”). En este tipo de escenas todas las imágenes que componen los planos son fotogramas clave. Los animadores principales son los que se encargan de estas secuencias dada su importancia, no sólo visual, sino narrativa. Se trata de momentos que, en toda una serie, pueden darse únicamente en un par de capítulos.



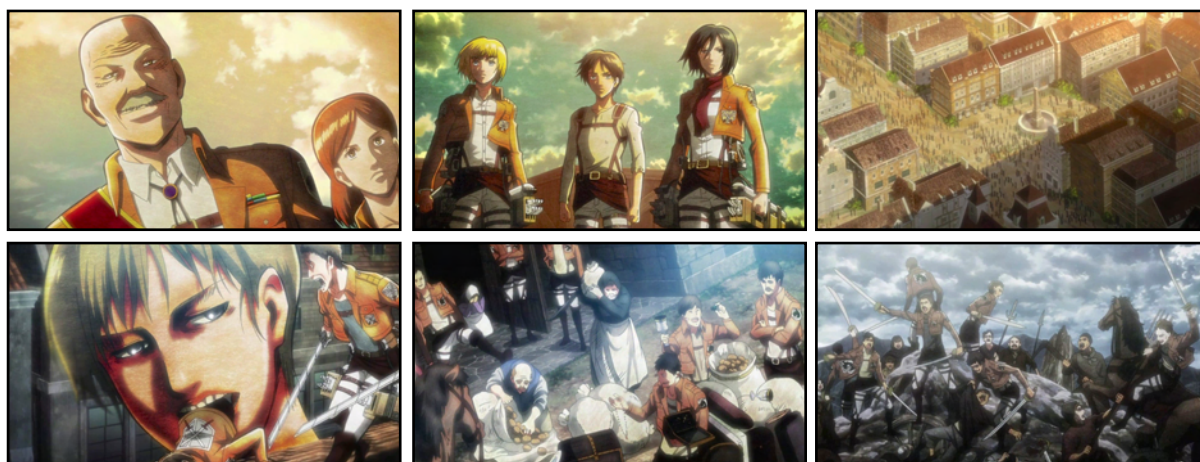
(Fig. 5.10)

En la figura 5.10 se muestran algunos fotogramas de un plano secuencia extraído de *Shingeki no kyojin*. La secuencia está animada en “unos”, es decir, no se repite ningún fotograma y se trabaja a la máxima capacidad de la animación completa<sup>401</sup>. En esta escena *sakuga* todos los fotogramas han sido realizados por el equipo de animación de alto nivel y el resultado es una de las secuencias visualmente más elaboradas de la serie. En el caso de las *sakuga* cada instante es cuidadosamente elegido. El enorme esfuerzo invertido en ellas produce secuencias compuestas por instantes esenciales donde debe decirse qué se muestra y qué se omite sin que el movimiento o la narrativa se vea afectado. Este plano, del cual seleccionamos 12 fotogramas, está compuesto por un total de 461, creando un plano de más

<sup>401</sup> El hecho de que cada fotograma sea distinto al anterior no implica que no se repitan elementos. Algunos fotogramas reutilizan la figura del personaje, mientras, que su posición, algunos elementos y el espacio varían de uno a otro. Esto no se debe meramente a la economía de recursos, sino a que una de las claves de la animación es la capacidad de transmitir un movimiento natural, y en intervalos de 1/24 parte de segundo no siempre el movimiento de los personajes ha de variar. La alternancia entre estatismo y desplazamiento es clave a la hora de construir verosimilitud en el *anime*.

de 20 segundos. En el cine de acción real los planos secuencia pueden alargarse durante minutos, pero esta duración para una animación completa es extraordinaria.

Cada capítulo ha de completarse en un tiempo determinado bajo un estricto calendario. Esto implica que el tiempo dedicado a las *sakuga* ha de compensarse de algún modo. Para ello se simplifica al máximo otras secuencias. A esto se le conoce como *trade-off*<sup>402</sup>. Algunas obras como *Evangelion* han sido denominadas como animación “hiperlimitada”, ya que se emplea la animación limitada a base del desplazamiento de láminas, generando sensación de movimiento al “deslizar las capas de la imagen y mover muy poco el personaje<sup>403</sup>”. Esta animación sirve para aportar una sensación de movimiento muy diferente, ya que se basa en la repetición. La relación entre estas imágenes da la impresión de cortes demasiado lentos o rápidos. A medida que se le resta importancia a la animación, “el diseño de los personajes, el nivel de detalle y la densidad de la información adquieren la misma importancia que la línea, la profundidad implícita y la masa implícita<sup>404</sup>”. *Shingeki no kyojin* mezcla animación completa con, ya no animación hiperlimitada, sino la ausencia explícita de animación.



(Fig. 5.11)

Los fotogramas de la figura 5.11 pertenecen al mismo capítulo que el *sakuga* de la figura 5.10. Ninguno de los elementos del plano está animado. El movimiento viene dado por

<sup>402</sup> Horno López, Antonio, «El arte de la animación selectiva en las series de *anime* contemporáneas», *Con A de animación*, 4, (2014), 89.

<sup>403</sup> Lamarre, Thomas, «Animación completa-limitada», *Cine de animación japonés* (Donostia: Semana de Cine Fantástico y de Terror de San Sebastián, 2008), 134.

<sup>404</sup> Ibid., 140.



la cámara, normalmente mediante el efecto Ken Burns<sup>405</sup>, que consiste en desplazarse sobre una imagen fija a través de *zooms* de acercamiento o alejamiento. Mediante esta técnica los planos prolongan su duración varios segundos, con lo que el esfuerzo dedicado a su elaboración se reduce notablemente. Al no tener movimiento se ha de elegir un momento que represente toda la acción. En el caso de los dos primeros fotogramas de la primera fila (fig. 5.11) la imagen transmite a lo largo de su duración una única sensación. Lo mismo sucede con el contraplano. Estas imágenes no evolucionan en sí mismas, sino que se emplean en secuencias donde la expresividad es sencilla o redundante. El instante esencial del *manga* es empleado por el *anime* para producir planos sin animación en los que avance la historia.

Se aprecia así “la importancia de la elección de un momento significativo de la acción por parte del dibujante, de modo que la viñeta recoja, con mayor o menor amplitud, los momentos previos y posteriores al instante representado<sup>406</sup>”. Tanto el *manga* en sus viñetas como *anime* en estos planos, han de “captar o congelar un segmento de lo que es en realidad un ininterrumpido curso de acción. Es un acto arbitrario, y es en esta encapsulación donde el dibujante emplea su habilidad para narrar<sup>407</sup>”. El hecho seleccionado ha de permitir inferir las acciones. La importancia dramática del momento lleva a seleccionar qué se omite, qué se ha de deducir y qué se muestra.

El *anime* desarrolla particularmente estos instantes: “Si un *anime* está basado en un *manga* el proceso consiste en desatar. De una viñeta a otra, ¿cómo trataremos el tiempo? ¿Qué ha sucedido aquí? ¿Cuál es el arco emocional?<sup>408</sup>”. En *City Hunter* se pueden ver estos instantes que el *anime* habrá de descomponer en múltiples fotogramas. En las primeras páginas del cómic (fig. 4.71) se mostraba como una de sus víctimas aparecía ya muerta en ese mismo lugar. Las dos viñetas de la parte superior (fig. 5.12) presentan al protagonista, que vigila la escena, y al corredor. La viñeta inferior selecciona el momento en que el asesino ha atrapado a su víctima. Las acciones previas, como un sigiloso acercamiento, acechando al

---

<sup>405</sup> Llamado así en honor al realizador de documentales que lo popularizó, se emplea como *plug-in* o efecto predeterminado en muchos programas de edición. Básicamente establece mediante interpolaciones de movimiento un cierto tipo de desplazamientos sobre fotografías. Permite moverse de un punto a otro con cierta naturalidad sin una trayectoria lineal de entrada y salida.

<sup>406</sup> Varillas, Rubén, op. cit., 210.

<sup>407</sup> Eisner, Will, 1996, 39.

<sup>408</sup> Yuji Matsukura, entrevista en estudio J.C. Staff, 16 de septiembre de 2014.



(Fig. 5.12)

corredor, cómo se lanza hacia él por la espalda o le atrapa no son representadas. Al autor no le interesa crear intriga sino sorpresa. No es únicamente el talento de la selección de instantes el criterio de valoración de una viñeta, sino qué función dramática cumple lo mostrado y lo omitido mediante las elipsis narrativas. En el *anime* se representan esas acciones en su recorrido completo, con sus movimientos y el desplazamiento a través del espacio, “desatando” el tiempo contenido en las instantáneas.

#### 4.2.3. Orden de los acontecimientos

Los accidentes que afectan a la relación entre tiempo del discurso y de la historia se dividen, según Genette, en orden, duración y frecuencia. El orden del discurso estudia la disposición de los acontecimientos en la historia respecto a su ordenación dentro del discurso que presenta el relato. El discurso puede “recolocar los acontecimientos de la historia a su gusto<sup>409</sup>”. Tanto *manga* como *anime* pueden controlar la sucesión temporal mediante la estructura de viñetas o páginas (en el caso del cómic) o la edición (en la animación).

En la narración lineal el tiempo de la historia está estructurado en base a una serie de acontecimientos cuya sucesión es correlativa: “en el sistema de continuidad clásico, el tiempo, como el espacio, se organiza de acuerdo con el desarrollo de la narración. El montaje continuo presenta normalmente los acontecimientos de la historia en un orden cronológico<sup>410</sup>”. La lógica temporal en esa presentación discursiva se mantiene. De este modo

<sup>409</sup> Santos Zunzunegui, op. cit., 184.

<sup>410</sup> Bordwell, David y Kristin Thompson, 1995, 76.



“la ordenación del discurso coincide con el tiempo de la historia<sup>411</sup>”. Algunas obras optan por esta narración en presente lineal, donde los hechos se suceden sin retrocesos ni adelantos de acontecimientos venideros. Este sería el caso de “City Hunter”, “Memories”, “Spriggan”, “Lupin III” o “Tekkonkinkreet”. En la historia los acontecimientos pueden suceder sucesivamente o simultáneamente. Bordwell y Thompson distinguen cuatro combinaciones entre acontecimientos sucesivos y simultáneos<sup>412</sup>:

- Acontecimientos **simultáneos en la historia**, presentación **simultánea en el argumento**: la composición en profundidad permite que ambos hechos sucedan en un mismo cuadro a la vez. En la viñeta inferior (fig. 4.6 y 4.7) Nausicaä se acerca en su aeronave, en primer término, mientras otro personaje huye del bosque en la zona configurada por el punto de fuga. De este modo los dos acontecimientos suceden simultáneamente en *manga* y *anime*.



(Fig. 5.13)

- Acontecimientos **sucesivos en la historia**, presentación **simultánea en el argumento**: los hechos pasados y el presente se muestran de forma simultánea. En las figuras 4.55 y 4.56 veíamos como el protagonista de *Hajime no Ippo* repasaba en vídeo algunos combates de boxeo. La simultaneidad de Ippo contemplando las peleas, sucedidas mucho tiempo atrás, establece este enlace sucesivo-simultáneo. “Bakuman” nos presenta otra viñeta en la que Mashiro observa una fotografía de su difunto tío mientras dibujaba en el mismo estudio en el que él trabaja ahora (fig. 5.13). El autor quiere resaltar que el rostro del observador tiene la misma importancia que lo observado, con lo que la composición superpone la fotografía

<sup>411</sup> Varillas, Rubén, op. cit., 268.

<sup>412</sup> Bordwell, David y Kristin Thompson, 1996, 77.

sobre el rostro de Mashiro. En el *anime* se pierde esta simultaneidad a favor de una presentación sucesiva, en la que la fotografía se representa mediante un plano, al que se le han aplicado ciertas modificaciones visuales y sonoras para aclarar su temporalidad, en el que el personaje habla. La serie de televisión opta así por una analepsis externa.

- Acontecimientos **simultáneos en la historia**, presentación **sucesiva en el argumento**: el montaje paralelo es la forma de presentación más común de este tipo de orden temporal. El *manga* presenta alternativamente las viñetas que corresponden a cada hecho, mientras que el *anime* procede al montaje sucesivo de una y otra línea. “Death Note” (fig. 5.14) presenta un mensaje televisado que el protagonista escucha con atención. La situación es simultánea, pues la transmisión es en directo. En un principio, en la página de la izquierda, las viñetas se presentan sucesivamente. Los globos adjetivados mediante líneas rectas (que hacen referencia al sonido electrónico de la televisión) se caracterizan como correspondientes al personaje “L”. Light, cuyas respuestas coinciden temporalmente con la emisión, se presenta alternado con las palabras de “L”. Las dos primeras viñetas de la segunda página (izquierda) presentan una estructura a medio camino entre el primer modo (simultáneo-simultáneo) y el simultáneo-sucesivo. Como se puede apreciar en la base de las dos viñetas, un ligero *gutter* separa ambas imágenes, por lo que se puede afirmar que son dos viñetas distintas y están sujetos al orden de lectura secuencial (que correspondería en primer lugar a la viñeta de la derecha y en segundo a la de la izquierda). Sin embargo



(Fig. 5.14)

los deltas del globo, su composición en el centro de ambas viñetas y la ausencia de indicadores que anclen el texto a uno y otro personaje, indica que es simultáneo. Las tres viñetas de la parte inferior continúan con esta estructura. Las dos pequeñas viñetas que muestran parcialmente los rostros de L y Kira se caracterizan porque ambos dicen lo mismo (“Yo soy...”, aunque Kira emplea el término *boku*, coloquial y “L” *watashi*, más formal). La tercera viñeta actúa como una suerte de globo únicamente limitado por el marco de la viñeta. En él se completan las frases de L y Kira (“...la justicia”). Esta última viñeta presenta una doble simultaneidad, mientras que las dos anteriores muestran simultaneidad sucesiva. El *anime* estructura la secuencia mediante planos sucesivos. En algunos planos emplea el encabalgamiento de audio de modo que la locución de “L” aparezca sobre el rostro de Kira, lo que construye doble simultaneidad. La doble simultaneidad aparece también en el último plano que pone en relación, mediante doble pantalla, a los dos personajes. Ambos enuncian cada texto en su correspondiente zona del plano y el audio de los dobladores se superpone del mismo modo que en la viñeta que presenta únicamente el texto.

- Acontecimientos **sucesivos en la historia**, presentación **sucesiva en el argumento**. Es la sucesión habitual en la narrativa lineal y puede ser ejemplificada con muchas de las imágenes vistas hasta ahora. Bordwell y Thompson señalan que “el argumento puede tomarse libertades. La historia está formada por una serie de acciones cronológicas; el argumento puede seguir esta cronología o mezclar los acontecimientos<sup>413</sup>”.

Cuando se produce una discordancia de orden entre la historia y la trama se dan lugar a las anacronías, “según remonten el curso temporal cronológico o que se desplacen hacia el futuro<sup>414</sup>”: retrospectivas o prospectivas. Las retrospectivas se denominan analepsis y remiten a acontecimientos pretéritos. Las analepsis varían en función de su relación temporal con la línea principal de la historia, dependiendo de si son anteriores a su comienzo, posteriores, si la alcanzan o no, aportan nueva información o remiten a acontecimientos ya mostrados. Las prolepsis son prospectivas y anticipan hechos que aún no han sucedido en la historia.

<sup>413</sup> Bordwell, David y Kristin Thompson, 1996, 77.

<sup>414</sup> Muro Munilla, Miguel Ángel, op. cit., 178.

### 4.2.3.1. Retrospecciones temporales: analepsis

Las analepsis son las anacronías retrospectivas. El “relato primero” se relaciona con “un relato temporalmente secundario, subordinado al primero en esa especie de sintaxis narrativa<sup>415</sup>”. Cada obra escoge aquella más acorde a su estructura. “Fullmetal Alchemist”, “Berserk”, “Captain Tsubasa” o “Ranma” optan por una narración donde presente y analepsis externas se alternan en relato. Se introducen fragmentos que aportan información relevante y se conectan con la línea presente temporal. Son **externas** aquellas cuyo inicio y final son previos al inicio de la historia. En el caso de “Fullmetal Alchemist” desvela la historia de los dos hermanos, cómo la muerte de su madre les llevó a practicar artes prohibidas y perdieron sus cuerpos en el proceso. La tarea de recuperarlos es la motivación principal de estos personajes, que buscan la solución a este problema en la narración presente.

Las **analepsis internas** son aquellas cuyo origen y final suceden con posterioridad al inicio del relato. “Death Note” o “Dragon Ball” presentan retrocesos donde los personajes recuerdan acontecimientos no mostrados en el relato primero. “Death Note” emplea las analepsis internas para desvelar los planes o investigaciones de los personajes que el relato primero omite intencionadamente. Este tipo de analepsis internas, donde se llena un vacío creado por la supresión de un lapso, se denomina **homodiegética**. Las analepsis homodiegéticas interfieren en el relato primero al producirse sobre su línea diegética. La analepsis interna **completiva** puede emplearse para rellenar lagunas de la narración, bien sean elipsis o *paralipsis*. El subgénero al que pertenece “Death Note” encaja con este tipo:

El ejemplo de las películas de detectives también resulta pertinente aquí. Una película de detectives no sólo manipula la causalidad de la historia al retener acontecimientos fundamentales, sino que también falsea el orden de la historia. El argumento presenta los hechos que rodean al crimen sólo cuando el detective los revela en el clímax<sup>416</sup>.

La **analepsis homodiegética repetitiva** (o **evocadora**) remite a una serie de sucesos recurrentes. Su función es la de “repetir lo ya aparecido en el relato<sup>417</sup>”. Esta es común en todas las series y algunos *manga*, donde se resumen hechos relevantes ya mostrados. Otro

<sup>415</sup> Genette, Gerard, 1989, 104.

<sup>416</sup> Ibid., 70-71.

<sup>417</sup> Muro Munilla, Miguel Ángel, op. cit., 179.





(Fig. 5.15)

cometido puede ser el de modificar el significado de estos acontecimientos mostrados o remarcar su importancia. Esta secuencia de “Gintama” (Fig. 5.15) presenta ambos aspectos de esta analepsis, que se repite más tarde en la historia. Lo que en principio se muestra como un acto heroico marca el cambio moral del protagonista cuando se repite varios capítulos más tarde. De este modo la repetición de la analepsis aporta profundidad al personaje. El *anime* repite igualmente la analepsis (fig. 5.16). Mientras que en el *manga* el *gutter* negro marca morfológicamente la analepsis, los animadores modifican varios aspectos de la imagen (*glow*, tono, saturación). El otro personaje aparece con mayor saturación.



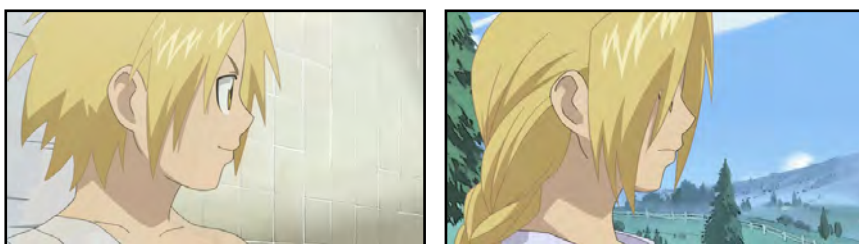
(Fig. 5.16)

Las **analepsis mixtas** arrancan antes del comienzo del relato y finalizan después de su inicio. “Shingeki no kyojin” (fig. 5.38) o “Saint Seiya” son ejemplos, donde suele emplearse para presentar personajes que aparecen súbitamente en la línea principal pero su pasado se remonta bastante atrás en el tiempo.



Las denominadas **analepsis heterodiegéticas** carecen de relación con el asunto del relato primero. No interfieren con éste al tener un contenido diegético distinto, por lo que sirven para exponer los antecedentes de algún personaje.

El último binomio en el que Genette distingue las analepsis es **parciales** o **completas**. Las **parciales** son aquellas retrospectivas cuyo fin no llega a enlazarse con el relato primero. Su función suele ser la de proporcionar información parcial sobre algunos elementos del relato. No suelen plantear ninguna dificultad en lo referente a su juntura dado que no se superponen a la línea principal. “Death Note” presenta analepsis parciales, por la mismas razones de dosificación de la información que esta obra organiza comentadas con anterioridad. Las retrospectivas **completas** completan el ensamblaje con el relato primero. “Tratan de recuperar la totalidad de los antecedentes narrativos<sup>418</sup>” y Genette indica que suelen ligarse a los relatos *in media res*. En este tipo de analepsis sí se produce solapamiento, con lo que su inicio y comienzo ha de ser más cuidado si no se quiere entorpecer el flujo de la narración. *Fullmetal Alchemist* es un buen ejemplo de relato *in media res* en el que las analepsis completas muestran el pasado de los personajes que determina sus motivaciones y todos los acontecimientos que se muestran como presentes en la narración lineal. En la figura 5.17 un encadenado pone en relación pasado y presente del personaje, manteniendo la composición a la vez que varía el espacio y algunas características del personaje. El rostro expresa en el fotograma de la izquierda confianza, en contraste con el gesto serio del fotograma de la derecha, en el cual intencionadamente se ocultan los ojos para restar expresividad al personaje.



(Fig. 5.17)

<sup>418</sup> Genette, Gerard, 1989, 72.

### 4.2.3.2. Representación de las anacronías en *manga* y *anime*

La disyunción temporal ha de clarificarse de algún modo para que se produzca la reordenación mental que requieren los acontecimientos para ser integrados en el punto correcto del relato: “a partir del orden del argumento, deducimos el orden de la historia. Si los hechos de la historia se pueden considerar como ABCD, entonces el argumento que utiliza un *flashback* presenta algo como BACD<sup>419</sup>”. En las secuencias de “Gintama” que acabamos de analizar (fig. 5.15 y 5.16) hemos visto algunos de los casos más comunes. En el *manga* si la página o el *gutter* que separa las viñetas son negros indican una analepsis (fig. 4.66, “Death Note”, arriba a la derecha). En este mismo ejemplo se presenta el extracto de dos páginas de “Nausicaä”. La modificación del marco, que se redondea y curva irregularmente, permite interpretar esas imágenes como un sueño analéptico. En la figura 4.63 la página superior de “Jojo’s Bizarre Adventure” angula las esquinas de las viñetas. El contraste de la forma y su contenido permite la correcta decodificación de la analepsis. En ocasiones “a un autor le interesa subrayar visualmente que una viñeta forma parte del pasado [...] cambiando el color o el trazo del dibujo, alterando el delineado de los márgenes de la viñeta, modificando la forma de los globos, etc.<sup>420</sup>”. En ocasiones el pasado se representa mediante la convención visual de que la vaguedad de los recuerdos implica cierta evanescencia, con lo que el dibujo se difumina, las líneas de la viñeta se redondean, al igual que los globos, y se produce un suavizado general de la imagen.

El *anime* recurre a otros métodos para marcar esta violación de la temporalidad. Vimos en el caso de *Jojo’s Bizarre Adventure* (fig. 4.65) como el personaje que introduce la analepsis pierde parte de su volumen, permaneciendo algunas líneas, cuyo color además se modifica. Sobre su imagen, con un fondo que no remite a ningún espacio real, aparece la figura de Dio, también alterada. Una línea luminosa translúcida ocupa el primer término de la imagen. Las analepsis de *Death Note* y *Nausicaä* (fig. 4.67) han sido modificadas conforme a la temporalidad. *Death Note* aplica un leve efecto de *glow* a toda la imagen, difuminando las luces altas. En *Nausicaä* ya comentamos en el párrafo correspondiente a esta figura las alteraciones en el trazo, color y sonido.

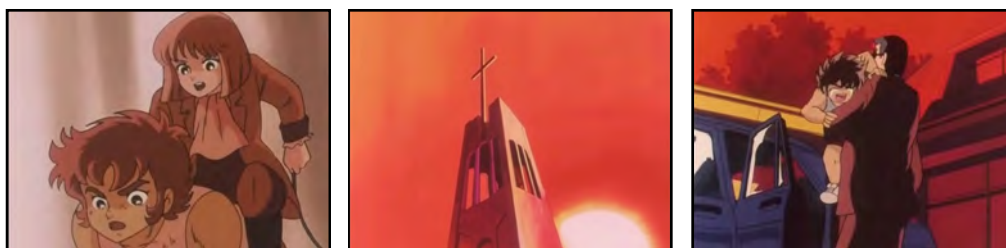
<sup>419</sup> Bordwell, David y Kristin Thompson, op. cit., 240.

<sup>420</sup> Varillas, Rubén, op. cit., 272.



(Fig. 5.18)

En ocasiones se emplean las didascalias, o un texto de anclaje, para marcar la temporalidad. En la viñeta de la izquierda (fig. 5.18) el texto de la parte superior derecha aclara la analepsis de las viñetas que conforman la página (“Hace seis años en aquel momento...”). El conjunto de la derecha no altera la forma de la viñeta, ni modifica las imágenes o el *gutter*. Son los globos y el sonido los que presentan anomalías respecto al resto de las viñetas que conforman la página (los globos con forma estrellada y el alargamiento de las líneas de las onomatopeyas). Se juega, al igual que en el *anime*, a las modificaciones sonoras como puntuación de la excepcionalidad. En este caso el alargamiento de los elementos del texto trata de imitar el efecto de resonancia que en muchas series y largometrajes se les aplica a los diálogos de las analepsis.



(Fig. 5.19)

*Saint Seiya* (fig. 5.19) no recurre a textos sino que modifica el color y el sonido. El mismo efecto que el *manga* pretende imitar mediante alteraciones tipográficas aquí se aplica modulando el audio. Ambas secuencias alteran las voces y sonidos, y les aplican un efecto de eco. Las correspondientes a la iglesia presentan un viraje a tonos cálidos empleando el atardecer (elemento ausente en la obra original) como justificación de esta decisión estilística.



(Fig. 5.20)

“Shingeki no kyojin” construye algunas analepsis mediante la unión de varias de estas técnicas (fig. 5.20). La página derecha comienza con una viñeta en la que el personaje trata de recordar, infructuosamente, un determinado momento. La viñeta está rodeada por *gutters* blancos pero la onomatopeya se superpone levemente al marco. La siguiente viñeta cierra el tamaño de cuadro hasta un plano detalle del ojo. El límite izquierdo del marco está prácticamente desdibujado por la onomatopeya, de mayor tamaño. Una serie de líneas cinéticas crecen desde la esquina superior izquierda diagonalmente hasta la siguiente viñeta (la que muestra detalladamente la jeringuilla). Entre ambos bloques hay tres viñetas rectangulares cuyo contenido es un degradado de luminosidad decreciente. Su inclusión representa la conciencia difusa que tiene el personaje de este recuerdo traumático. Las viñetas de la analepsis presentan globos modificados y *gutter* negro. La salida, en el bloque de la izquierda, pasa de un modo similar al de la entrada. Se reduce el color negro mediante rectas que progresivamente dejan paso a la reserva de color de la página. La primera viñeta “consciente” y la última del recuerdo están superpuestas por una viñeta en común que un globo de texto relaciona lo pasado con lo presente. Las siguientes viñetas recuperan, además, la forma de los globos como muestra del tiempo presente. En el *anime* se emplean las técnicas vistas de modificación de color para indicar la analepsis.

“Shingeki no kyojin” también muestra una estructura mixta en muchas de sus analepsis, presentando muchos de los ejemplos vistos incluso en un mismo número. En el caso de una extensa analepsis homodigética completa, se comienza con una primera página



en la que el *gutter* es de color negro, para continuar las páginas siguientes con una presentación en la que se elimina esta señal del flashback. En ocasiones únicamente se altera la forma del globo de la viñeta, desdibujando sus bordes, tratando de imitar la vaguedad de los recuerdos. Y en otros casos la transición es la presente en cualquier narración lineal. El contenido de las viñetas es el que permite interpretar la analepsis: un espacio completamente distinto, los personajes aparecen con otro aspecto (más joven, por ejemplo) o un cambio drástico del tono dramático en el contenido.

Las analepsis son las rupturas de orden de la historia más empleada. Como norma general hemos visto que *manga* y *anime* recurren a distintos tipos de caracterizaciones de las violaciones de la temporalidad. No suele haber una translación directa del cómic a la animación, pero ambos marcan claramente mediante los recursos que les brinda el medio el salto en el orden del discurso. Sí podemos generalizar en que el *manga* suele centrarse en resaltar el color del *gutter*, delimitación de los globos, forma del marco o inclusión de textos como puntos clarificadores. El *anime* opta en muchos de los casos por aplicar efectos de color a los planos y reverberación a los elementos sonoros.

#### 4.2.3.3. Prospecciones temporales: prolepsis

La prolepsis<sup>421</sup> se refiere a las anacronías prospectivas. Presentan una estructura temporal donde el discurso inserta en relato primero hechos que acontecerán mucho más tarde: “un *flashforward*, es decir, pasar del presente al futuro y luego regresar al presente, también sería un ejemplo de cómo puede alterar el argumento el orden de la historia. Un *flashforward* se puede representar como ABDC<sup>422</sup>.” Las anticipaciones suelen ser mucho menos frecuentes que las retrospecciones. Hay una relación natural con la capacidad humana, dado que somos capaces de recordar el pasado pero no el futuro.

Al igual que en las analepsis, encontramos **prolepsis** o **anticipaciones internas**, que se producen en el interior del relato primero y adelantan sucesos que se se producirán en un punto temporal posterior al momento en que aparecen insertadas en la historia. Aluden al

---

<sup>421</sup> Según señala Muro Munilla (op. cit., 178) Genette emplea en narratología un término empleado por la retórica con un significado distinto. La prolepsis, en retórica, se refiere a la figura por la que un emisor se adelanta a las objeciones que puedan hacersele, respondiéndolas por anticipado. Por esta razón también se le conoce como anticipación.

<sup>422</sup> Bordwell, David y Kristin Thompson, 1995, 239.



clímax o desenlace de la historia, pudiendo generar tensión, añadir expectativa o introducir un elemento que será ligado a la línea principal posteriormente. De nuestra muestra son dos obras de ciencia ficción, *Akira* y *Evangelion*, las que adelantan acontecimientos futuros. En el caso de *Akira* los poderes psíquicos de algunos personajes muestran imágenes aparentemente inconexas (tanto para el lector como para los personajes) que posteriormente cobran sentido. En *Evangelion* la conexión mística entre pilotos, EVA y Ángeles (además de un supuesto acontecimiento que une la conciencia global colectiva) sirve para mostrar algunas imágenes que no cobran sentido hasta casi el final de la obra. También pueden dividirse entre **homodieéticas** y **heterodieéticas**. Las anticipaciones **homodieéticas repetitivas** suponen un breve avance de hechos que más adelante aparecerán en el relato primero con una mayor duración. Este sería el caso del ejemplo citado en *Akira*. El caso de *Evangelion* corresponde a una anticipación **heterodieética**.

Las **prolepsis externas** muestran sucesos que van más allá del límite temporal del relato primero. Suele tratarse de epílogos que completan brevemente la historia o evolución de algunos de los personajes. Tienden en ocasiones a “satisfacer el afán de completud, de equiparación de la historia y la trama<sup>423</sup>”. “Death Note” finaliza con un tomo extra en que se cuenta una pequeña historia sobre qué sucede tras la muerte del protagonista. El *anime* opta por un epílogo-resumen. Se dedican dos OVA (*Original Video Anime*, obras lanzadas directamente en DVD) a repasar la trama de la serie. La premisa es que un “dios de la muerte” que acaba de “nacer” quiere saber qué paso con el último “cuaderno de muerte”. Varios personajes le resumen la historia. Al final se deja entrever que Light, el protagonista que muere al final del último capítulo, se ha convertido en ese nuevo “dios de la muerte”.

Hay prolepsis externas tan sencillas como dos viñetas. La última página de “Fullmetal Alchemist” muestra al protagonista observando algo en el suelo. Es el casco de la armadura en la que el alma de su hermano estaba encerrado. Se representa el sonido de unos pájaros piando. La siguiente viñeta deja ver cómo la pieza sirve de nido a unos polluelos (“No esta mal la casa que se han buscado, ojalá crezcan rápido y vuelen alto”, indican los dos globos de texto). Queda así claro que los dos hermanos han dejado atrás la vida militar al haber recuperado sus cuerpos y pueden empezar una nueva vida. En este caso el *anime* (la

---

<sup>423</sup> Muro Munilla, Miguel Ángel, op. cit., 181.

segunda adaptación, ya que la primera finalizó antes de que el *manga* terminara de editarse) representa fielmente este epílogo.

Uno de los epílogos más enigmáticos del *anime* lo encontramos en *Akira*. Tetsuo, compañero del protagonista, alcanza masa crítica al absorber una enorme cantidad de energía, lo que provoca su desintegración y la destrucción de gran parte de la ciudad. Sus amigos supervivientes le recuerdan mientras se alejan en el horizonte. Éste es el final del *manga*. El *anime* aporta una secuencia más. Sobre un fondo blanco un punto negro crece, del que emergen líneas blancas y provocan una alternancia entre negro y blanco. El espacio pasa a convertirse en líneas concéntricas blancas y negras que se funden en una imagen a medio camino entre el sol y una pupila humana. La cámara se acerca mientras una voz dice “Yo soy Tetsuo”. Desde el centro de la imagen otras rectas surgen fundiéndose con un paisaje espacial donde imágenes de sistemas y galaxias avanzan y desaparecen. Mediante este juego visual se quiere dar a entender que Tetsuo es uno con el todo y pasa a formar parte de la materia del universo, sin recurrir a ningún texto aclaratorio ni a imágenes figurativas.

Un factor a tener en cuenta en todos los tipos de anacronías es el alcance o distancia, “la distancia temporal que separa a la anacronía del ahora del relato primero<sup>424</sup>” y su amplitud o lapso, que atiende a la duración de la anacronía. En los fotogramas de *Fullmetal Alchemist* de la figura 5.20 se intuye un lapso por la fisonomía del personaje. Lo mismo sucede con la elaborada analepsis de “Shingeki no kyojin” (fig. 5.20) o “Saint Seiya” (5.19) en la que los personajes son claramente caracterizados como más jóvenes. En este último caso la distancia está claramente marcada por el texto (6 años exactos). Otros casos, como en “Gintama” (fig. 5.15) no se dan indicaciones de la distancia temporal entre tiempo presente y pasado. Es el contenido de la historia el que puede aportar datos sobre cuándo se produce aproximadamente (la defensa contra la invasión de los Amanto) pero no el momento exacto.

---

<sup>424</sup> Ibid.

#### 4.2.3.4. Función del narrador en las anacronías

La narración puede introducir este tipo de anacronías de forma atribuible al narrador, que podríamos denominar como objetivas para oponerlas a aquellas atribuibles a los personajes, que serían según Genette subjetivas<sup>425</sup>. Este último tipo de alteraciones temporales producidas “en el interior de la conciencia del personaje<sup>426</sup>” o que se expresan mediante un estilo directo no corresponden a la definición de anacronía que hemos venido manejando, ya que son contenidos temporales de una enunciación efectuada en tiempo presente. Según esta revisión el ejemplo de “Shingeki no kyojin” (fig. 5.20) no sería una anacronía, sino un elemento más de la narración lineal. En cualquier caso ya hemos señalado que *manga* y *anime* requieren que los momentos o acontecimientos se materialicen y singularicen para que se pueda hablar de una anacronía propiamente dicha. Para ello han de definirse como tales respecto al tiempo primero, que actúa como referencia.

El estilo continuo utiliza así la dimensión temporal del montaje sobre todo con fines narrativos. El espectador o lector espera que el montaje respete la frecuencia de los hechos de la historia y supone que las acciones irrelevantes para la causalidad de la historia se omitirán o al menos se abreviarán mediante las convenientes elipsis. El tiempo está organizado de forma que permite revelar la causa y el efecto y despertar curiosidad, suspense<sup>427</sup> y sorpresa.

La fase de montaje del *anime* puede suponer además cambios de orden respecto al *manga* o el *ekonte* planificado:

A pesar de que nos basemos en un *manga* en ocasiones el resultado es diferente al original. En el *manga* la historia puede ir en un orden, pero en el *anime* esa escena viene antes o más tarde. [...] ¿La secuencia del clímax de la historia en el *manga* pasará correctamente cuando se convierta en *anime*? Me interesa [...] que el *tempo* quede bien para que la secuencia pueda ir formando la ascensión al clímax. Para la edición del *anime* esto es lo más importante<sup>428</sup>.

<sup>425</sup> Genette, Gerard, 1989, 95.

<sup>426</sup> Muro Munilla, Miguel Ángel, op. cit., 182.

<sup>427</sup> Aspecto en el que “el público sabe más que los personajes. Tiene una ventaja cognitiva”. Díez Puertas, Emeterio, op. cit., 273.

<sup>428</sup> Kashiko Kimura, entrevista en Madhouse Studios, 17 de septiembre de 2014.

Por lo tanto algunos de los cambios del orden que se traducen en los distintos de adaptación de Leitch pueden deberse a la estructuración narrativa de las secuencias en función del formato. Si un capítulo dura unos 22-24 minutos el orden irá de acuerdo a mantener el interés a lo largo de ese tiempo, aunque ello implique desviarse de la estructura original. Del mismo modo que cada entrega del *manga* se estructura en función del número de páginas, el *anime* variará el orden de los acontecimientos para adaptarlo a su duración o formato.

Las relaciones entre *manga* y *anime* construyen un “orden de lectura que no es necesariamente fijo<sup>429</sup>”. El hecho de que la historia original sea el *manga* no implica que sea leída en primer lugar. El éxito del *anime* puede llevar a algunos espectadores, ajenos al *manga*, a volver sus ojos hacia el medio gráfico tras haber visto la obra audiovisual. El orden de lectura no está determinado por el medio. Además, como vimos en el marco metodológico, existen obras *manga* que adaptan series o películas *anime* debido al enorme éxito que éstas han llegado a cosechar.

#### 4.2.4. Duración de los acontecimientos en el medio gráfico y audiovisual

Sobre la duración del tiempo del relato nos enfrentamos a dos medios cuantitativamente muy diferentes. Genette afirma que en el cómic no existe la duración como tal ya, que coincide con la velocidad del tiempo de lectura. Genette equipara la duración en los textos al dedicado a leerlos, “pero es demasiado evidente que los tiempos de lectura varían según los casos singulares y que, al contrario que en el cine, o incluso en la música, aquí nada permite fijar una velocidad normal a la ejecución<sup>430</sup>”. Si en el orden el punto de referencia era la relación entre sucesión diegética y sucesión narrativa, en la duración es “isocronía rigurosa entre relato e historia<sup>431</sup>”. La constancia de velocidad pone en relación la duración del relato y la de la historia que narra. Un ejemplo serían las escenas dialogadas, donde sí existe cierta igualdad convencional entre el tiempo del relato y el de la historia, pero no es útil como punto de referencia a la hora de basar el análisis de la duración en este parámetro. Se generan así tres variables:

---

<sup>429</sup> Hernández Pérez, Manuel, op. cit., 237.

<sup>430</sup> Genette, Gerard, 1989, 144.

<sup>431</sup> Ibid., 145.

- Duración de la historia: es el tiempo que “el observador presume que requiere la acción: una década o un día, horas o días, semanas o siglos<sup>432</sup>”.
- Duración del argumento: es el tiempo que la obra dramatiza, la fracción de la duración de la historia representada (horas, semanas, meses, etc.)
- Duración de pantalla o tiempo de proyección: es la duración de visionado de la obra, que es variable en el caso del *manga* pero fija en la animación.

Por otro lado Genette habla de la “constancia de velocidad”. Se refiere a la velocidad en términos de la relación entre una medida temporal de la historia (medible en segundos, minutos, horas, días, etc.) y la longitud del texto medida en páginas, viñetas, párrafos o líneas. La isocronía de un relato “neutro” sería aquella en la que “la relación duración de historia y longitud del relato permanecería siempre constante<sup>433</sup>”. Este planteamiento hipotético de la velocidad constante “resulta poco rentable en términos de análisis real<sup>434</sup>” en el caso del *manga*. En el *anime* el tiempo de lectura coincide con el tiempo de representación. En la figura 4.68 existe un ejemplo que trata de establecer esta isocronía. La página de “Evangelion” muestra una cuenta atrás (los segundos de autonomía que le restan al EVA). Cada viñeta tiene un único globo con un número referente a un segundo. Se trata de establecer un ritmo de lectura en el que el texto haga una referencia directa al tiempo y marque así el paso de una viñeta a otra. Pero esto sólo es una indicación ideal del autor que no tiene por qué ser interpretada bajo su criterio. Tanto *manga* como *anime* recurren a las elipsis continuamente, tanto por las limitaciones materiales del medio como por economía productiva. Ambos medios están sometidos a variaciones del ritmo que afectan directamente a la duración. Esto puede ocurrir en una misma página o secuencia. Las dos páginas de la figura 4.33 alteran continuamente la duración de los acontecimientos no sólo en el contenido de cada viñeta sino también en la relación temporal que se establece en su conjunto narrativo.

---

<sup>432</sup> Bordwell, David y Kristin Thompson, 1996. 80

<sup>433</sup> Ibid., 146.

<sup>434</sup> Varillas, Rubén, op. cit., 276.



Genette concibe cuatro conceptos que emplea para entender la duración, “cuatro formas fundamentales del movimiento narrativo<sup>435</sup>”. Se trata de gradaciones que se refieren a las relaciones de velocidad entre el tiempo de la historia y el tiempo del discurso. Establece dos extremos, la elipsis y la pausa, y dos intermediarios, la escena y el sumario.

#### 4.2.4.1. Omisión de información mediante la elipsis

En las elipsis el tiempo del relato se detiene (0), mientras que el tiempo de la historia es indeterminado ( $n$ ), por lo que el tiempo del relato es infinitamente menor al tiempo de la historia. La *elipsis temporal* puede omitir segundos, minutos, días, años o siglos. Algunas no son importantes y se encubren. Pero hay otras elipsis que sí son importantes para la narración, dado que el tiempo transcurrido puede ser determinante. El cómic, al igual que el cine, es un medio elíptico. Sin embargo el cómic, al no poder representar el movimiento, recurre a las elipsis en la mayoría de los casos. Autores como Will Eisner, McCloud o Barbieri están de acuerdo en que es igual de importante lo que se muestra como lo que se omite. Sólo aquellos en los que se trate de buscar específicamente la continuidad o la simultaneidad carecerán de este carácter elíptico. En el *manga* la elipsis es la norma, y cualquier desviación será considerada excepcional. Para esta tarea el montaje continuo ha creado un variado repertorio de recursos. En el cine, tradicionalmente, los encadenados, fundidos y cortinillas se emplean para indicar una elipsis entre planos. Hoy en día no hay problema en usar una transición a corte, siempre que se puedan encontrar suficientes indicios en la imagen para identificar la elipsis. Para períodos en los que es necesario mostrar un período largo se utiliza la “secuencia de montaje”. Se pueden unir rápidamente breves porciones de un proceso, títulos informativos, o utilizar una música que ayude a condensar una serie de acciones en unos pocos instantes.

Las “secuencias elaboradas” o “de montaje” actúan como nudos que integran acciones de varias escenas en un episodio. En la página izquierda de la figura 5.21 (“Bakuman”) la decisión de los protagonistas de convertirse en autores de *manga* les fuerza a sobresalir en los estudios para tener la autorización de sus padres a dedicarse al mundo del cómic. En la viñeta superior se les ve discutir sobre *manga* en el estudio de su tío. La parte inferior se compone de varias viñetas de tamaño y forma variables cuyo contenido tiene un fuerte carácter

---

<sup>435</sup> Genette, Gerard, 1989, 151.

elíptico. Muestra en poco tiempo el transcurso del primer semestre escolar, desde la primavera hasta el verano. Para ello recurre a imágenes fácilmente reconocibles, como los árboles en flor o las fuentes de los institutos de Japón. En ellas además se presentan buenas notas en los exámenes o a los alumnos estudiando. En la penúltima se lee en la pizarra “vacaciones de verano”.



(Fig. 5.21)

La página de la parte derecha muestra un lapso muy corto (“Rurouni Kenshin”). La viñeta derecha transmite mediante trazos rápidos la velocidad de Kenshin mientras se acerca a sus adversarios. A continuación se muestran los rostros de los personajes. El fondo cinético se interpreta como una simultaneidad de las acciones. Diferentes espacios de la página se emplean para transmitir un mismo tiempo. Entre estas viñetas la elipsis es inexistente, pues se trata de representar diversas acciones que suceden a la vez. La última viñeta en la que se desenvaina la espada presentaría una mínima elipsis (pero elipsis al fin y al cabo) respecto al resto de viñetas.



(Fig. 5.22)

En el *anime* la secuencia elaborada de *Bakuman*, que presentaba entre sí elipsis significativas, se pierde a favor de una gran elipsis que cubre ese lapso. Tras el paso a publicidad (que suele ocurrir en el *anime* sobre la mitad del capítulo y está indicado mediante cartelas con el título de la serie para la entrada y la salida) un plano muestra cómo un alumno borra de la pizarra los horarios de los exámenes de fin de semestre (fig. 5.22). Los personajes, en un plano cenital, se tiran al suelo aliviados (“Por fin hemos terminado”). El contraplano nadir, que se puede interpretar como subjetivo de los personajes, muestra el cielo veraniego.



(Fig. 5.23)

*Rurouni Kenshin* (fig. 5.23) lleva a cabo la adaptación mediante la simultaneidad en el primer plano en el que todos los adversarios atacan a Kenshin. Se invierte el orden respecto al *manga*, donde era el protagonista quien tomaba la iniciativa. Una larga panorámica vertical muestra cómo todos le atacan al mismo tiempo (tres primeros fotogramas). Las elipsis se suceden entonces de forma que las imágenes se superponen entre ellas, dejando un lapso mínimo entre ellas. A través del empleo de transiciones tipo *push*<sup>436</sup> (fotogramas cuarto a octavo) en el centro de la imagen, el marco simula un corte en el centro a medida que aparece

<sup>436</sup> Las *push transitions* son aquellas en las que una imagen “empuja” a otra para ocultarla progresivamente. Normalmente se producen desde los márgenes del plano, con lo que la que se emplea en la figura 5.23 es particularmente original.

el siguiente plano, anunciando el uso de la espada que aparece en la última imagen. Las reacciones de los otros personajes que se ven en el *manga* se presentan de forma consecutiva en el *anime* unos segundos más tarde.

#### 4.2.4.2. Condensación de los acontecimientos: sumario

En el sumario el tiempo del relato es menor que el tiempo de la historia. El propio término nos desvela que se trata de un resumen de acontecimientos. La figura 5.21 nos sirve igualmente para ilustrar este concepto. Las elipsis que se producen entre las viñetas llegan a tal grado de omisión de información que su conjunto forma un sumario, una presentación sintetizada del tiempo de la historia. Representan un tiempo mucho mayor del que muestran. En los sumarios sí es importante la representación del tiempo sintetizado, pues su empleo está supeditado al resumen significativo de una serie de acontecimientos. Todos los signos indicados en el análisis de la página de “Bakuman” (fig. 5.21) clarifican el inicio y fin del sumario, con lo que la llegada de las vacaciones de verano se resume en seis viñetas. Otra característica del sumario es que parece haber cierta idea de regularidad en su velocidad. Las imágenes representan un mismo tipo de instante o temporalidad y además “los lapsos temporales entre viñeta y viñeta son similares<sup>437</sup>”. La página se divide en unidades similares. En el ejemplo de “Bakuman” se observa como varía la forma de las viñetas en el extremo superior y se rompe la simetría en las dos primeras para dinamizar la composición. Se plasman acontecimientos representativos separados y prima una cadencia cronológica que permite representar la fragmentación del período escolar mediante unidades sucesivas.

No obstante los sumarios no siempre son homogéneos. Puede haber sumarios crecientes o decrecientes<sup>438</sup>. Los primeros muestran un tiempo en el que la duración de las omisiones o carácter de las elipsis aumenta a medida que transcurre el sumario, mientras que los decrecientes cada acción de cada viñeta muestra una escena más cercana el tiempo a la posterior.

---

<sup>437</sup> Varillas, Rubén, op. cit., 286.

<sup>438</sup> Ibid., 287.



#### 4.2.4.3. La cuestión de la adecuación temporal en *manga* y *anime*: escena

La escena es un intento de simultanear la duración del tiempo del discurso con el tiempo de la historia. El tiempo del relato es igual al tiempo de la historia y, en el caso de la animación, al tiempo de proyección. El medio habitual para llevar a cabo es mediante las escenas dialogadas. El texto representado en el globo de un cómic intenta reflejar el tiempo mediante la enunciación verbal o mental gracias a la isocronía con las acciones a las que se refiere. Este problema se acentúa cuando en una viñeta se produce la simultaneidad de diálogos o un pensamiento se representa en medio de las locuciones de los personajes. En el cine la constancia del tiempo de visionado puede llegar a relacionar directamente “el tiempo de la historia, el de la trama y del discurso-visionado<sup>439</sup>”. En un sentido estricto no podemos equiparar la animación al cine, ya que en el mejor de los casos la animación completa imita el movimiento que el cine toma como referencia (24 fotogramas por segundo), pero no deja de ser un sistema convencional que únicamente crea esos fotogramas. Pero dado que la medición del tiempo (segundos, minutos, horas, etc.) es igualmente convencional tomaremos el parámetro de la escena para definir aquellas secuencias en las que la representación del tiempo trate de asemejarse al máximo a la cinematográfica, y en las que no se presenten elipsis intencionadas, ni pausas ni sumarios. En circunstancias normales la duración de un solo plano se asume como equivalente a la duración de la acción que representa.

En la figura 5.24 se desarrolla una conversación durante la página de “Tekkonkinkreet”. Los diálogos se desarrollan consecutivamente en una alternancia lógica entre los personajes. Dado que no hay acciones relevantes (varían levemente algunos gestos, como la altura del cigarrillo, la inclinación sobre la mesa o la rotación sobre la silla) se puede suponer que el tiempo representado es el tiempo de lectura de los diálogos. La constancia de velocidad entra aquí como parámetro que nos puede ayudar a construir la equivalencia entre la duración de la historia y la del argumento. El paso entre la penúltima viñeta (fila inferior, centro) y la última (fila inferior, izquierda) si nos puede dar a pensar que puede haber una elipsis. El texto representado en el globo de esta última viñeta es más bien un murmullo, con lo que se puede interpretar como el resultado de un proceso mental no representado, o simultáneo a la viñeta.

<sup>439</sup> Es el caso de películas como *Solo ante el peligro* (*High Noon*, Fred Zinneman, 1952) o *La soga* (*The Rope*, Alfred Hitchcock, 1948).





(Fig. 5.24)

En el *anime* de Michael Arias sucede algo similar. Los diálogos se alternan, algunos se encabalgan sobre los cambios de plano (para descartar la posibilidad de que se produzca una elipsis entre los cortes) y no hay omisión aparente de información. Esa posible elipsis de la que hablábamos sobre la última viñeta se presenta con una mayor duración entre el murmullo y el inicio del plano. Si tomamos como referencia temporal de escena y equivalencia el *anime* vemos cómo el *manga* puede representar cierta relación directa entre tiempo del relato y la historia si la imagen es una base para el diálogo y la temporalidad de uno y otro no colisionan a la hora de leer la viñeta. Sin embargo aquellas acciones o textos que inciten a un proceso que vaya más allá de la enunciación de los textos entran un terreno cuanto menos ambiguo a la hora de considerarlos como correspondientes a la idea de escena de Genette.

No obstante la velocidad de lectura no es igual a la velocidad de enunciación: “El tiempo real de lectura del *manga* es muy rápido, pues leo con tanta velocidad que puedo acabar un tomo en cinco minutos<sup>440</sup>”, con lo que esta isocronía no implica una pauta fija en su interpretación, sino que depende el *tempo* e intenciones que el *anime* quieran transmitir.

<sup>440</sup> Yoichi Fujita, entrevista en estudio Sunrise, 18 de septiembre de 2014.

#### 4.2.4.4. Dilatación temporal a través de la pausa

En la pausa el tiempo del relato es indefinido ( $n$ ), mientras que el tiempo de la historia es plano, por lo que el tiempo del relato es infinitamente superior al tiempo de la historia. En este caso el discurso avanza pero no la historia, ya que no hay acción. Es la oposición a la elipsis. La historia se detiene mientras que en el discurso se nos siguen aportando datos. Los planos de situación o los *pillow shot* pueden encajar en esta categoría siempre que no sucedan acontecimientos relevantes. “El juego con el vacío característico del lenguaje del *manga* y la representación simultánea de una misma acción desde varios puntos de vista –en vez de una secuencia rápida- determinan el desarrollo de la narración<sup>441</sup>”. La pausa puede producirse así no sólo por el detenimiento de la historia a favor del discurso, sino por alteraciones como el punto de vista, deleitándose en representar una acción cuya observación múltiple puede aumentar su dramatismo. Pero el hecho de que una viñeta carezca de acciones, texto o signos de movimiento no quiere decir que represente un instante pausado.

Retomando la figura 5.21, la página de “Rurouni Kenshin” presenta una pausa entre la primera y última viñeta verticales. En la página hay tres tiempos. El primero es el que presenta la situación en la que Kenshin se dirige hacia el grupo del fondo. El tercer tiempo muestra el momento en que desenvaina su espada. Entre este primero y tercero el lapso es mínimo. El grupo de rostros corresponde a una pausa, en la que el tiempo se detiene para que podamos apreciar consecutivamente unas acciones que se producen simultáneamente. El fondo cinético de las tres primeras, que empieza a desaparecer en la última, refuerza la idea de que se trata de las reacciones a ese momento. Se emplea entonces una página para mostrar un espacio mínimo de tiempo donde la pausa ocupa una parte importante de la misma.

En el *anime* su uso también puede implicar mostrar las reacciones de otros personajes, de un modo similar al de esa página, deteniendo la temporalidad. En referencia a *Dragon Ball*, a veces “no se puede enfocar solamente a Goku. ¿Qué hacen los demás? Esto también aporta más sensación de realidad a la escena<sup>442</sup>”. Esta detención del tiempo de la historia favorece que el *anime* alargue el tiempo del discurso con planos que pueden ser estáticos, produciendo más metraje con un mínimo esfuerzo.

<sup>441</sup> Feldman, Simon, *La composición de la imagen en movimiento* (Barcelona: Gedisa, 2001), 4.

<sup>442</sup> Yuji Matsukura, entrevista en estudio J.C. Staff, 16 de septiembre de 2014.

#### 4.2.4.5. Extensión del tiempo del discurso

El tiempo del discurso también puede ser mayor que el de la historia sin recurrir a la pausa. La indeterminación de la duración puede provocar un efecto de extensión temporal, una desaceleración. Según McCloud “cuando se imprime ‘a sangre’, esto es, cuando una viñeta se sale de la página, el efecto de infinitud se ve incrementado<sup>443</sup>”. Al no estar constreñida por el marco se produce una inevitable expansión espacial respecto al resto de viñetas, que provoca una consecuente expansión temporal. Espacio y tiempo se configuran mutuamente. Añade que “se trata de una técnica muy popular en Japón y sólo recientemente adoptada en Occidente<sup>444</sup>”. Este ritmo particular no se limita a las partes pausadas de la historia. Las escenas de lucha en el *manga* pueden durar capítulos o tomos enteros, viñeta tras viñeta, representando detallada y extensamente cada ángulo o gesto de los combates cuerpo a cuerpo. Los fondos desaparecen y cada línea se centra en un determinado movimiento del personaje. “Esto sería el equivalente a la cámara lenta o la edición de planos rápidos en el cine<sup>445</sup>”. Los artistas emplean las viñetas para extender los momentos dramáticos e incrementar la tensión lo máximo posible. “Nada es mas decepcionante que una torpe batalla en el clímax entre el héroe y el villano demasiado farragosa para comprenderse o demasiado corta para provocar impacto emocional<sup>446</sup>”.

Esto es importante a nivel de estructuración dramática: “especialmente en escenas de batalla o movimientos y lanzamientos, cuido donde hay *tsume* o *tame* (condensación o extensión)<sup>447</sup>”. El *manga* se deleita en la narración del momento y recurre a un gran número de viñetas para un lapso en apariencia breve de tiempo. Este tipo de arquitectura visual, lejos de construir narraciones lentas y tediosas, establece conexiones de gran dinamismo. A menudo su concepción está más próxima a los *storyboard* cinematográficos (o al *ekonte* en el caso del *anime*) que a la estructura tradicional de las viñetas reticuladas. Los personajes y lugares “parecen enfocados por cientos de cámaras de una película de acción, combinando

---

<sup>443</sup> McCloud 1995, 103.

<sup>444</sup> Ibid.

<sup>445</sup> Brenner, E. Robin, op. cit., 60.

<sup>446</sup> Ibid., 61.

<sup>447</sup> Kashikio Kimura, entrevista en Madhouse Studios, 17 de septiembre de 2014.

dibujos de gran formato con pequeñas viñetas que se centran en los detalles<sup>448</sup>. La descripción exhaustiva del detalle, que podría producir la desaceleración del ritmo narrativo, genera una imagen dinámica. En el cine el empleo de la *slow motion* (en la que la cámara recoge una tasa mayor de fotogramas por segundo<sup>449</sup> que, al ser proyectados a la frecuencia estándar, producen un efecto de ralentí) produce este desajuste temporal a favor del tiempo del discurso. Otros recursos audiovisuales son el montaje fraccionado, en los que el elemento a representar se fragmenta en varias partes, o el montaje analítico, en el que se reiteran las imágenes.

El efecto de ralentí en el cómic no tiene una estructura fija de representación. Puede interpretarse como repetición de las fases de movimiento, bien definidas (fig. 4.27, viñeta derecha) o recurriendo a difuminar el desplazamiento de los objetos o elementos (5.3 o 5.29). Otro modo es mediante un conjunto de viñetas que transmitan esa sensación de tiempo dilatado. Las dos primeras viñetas de “Evangeliion” (fig. 5.25), donde el personaje tiene la mirada perdida y a continuación se gira, dividen una acción relativamente simple en dos imágenes, donde la segunda se superpone a la primera y tercera. En esa tercera viñeta los personajes se representan estáticos. Las rectas cinéticas confluyen en un mismo punto, pero la dirección es de abajo hacia arriba, es decir, representa la mirada de los personajes. El Ángel se muestra en un punto fijo con su forma ligeramente desdibujada en los puntos de intersección con las rectas cinéticas, permaneciendo nítido en el centro. La situación, figurativamente representada, debería incidir en un movimiento más ágil y dinámico, pero se construye con cierto estatismo. El contraste entre las rectas, la difuminación de ciertos elementos y la definición de otros invita a pensar en otro tipo de imitación de la cámara lenta en el *manga*.

La tercera viñeta presenta signos de movimiento, mientras que la cuarta retoma la estructura de la anterior. Se alternan así las duraciones del contenido de las viñetas en una misma página, del mismo modo que en una película se intercalan imágenes en *slow motion* con planos a velocidad estándar. La adaptación televisiva altera varios elementos de la

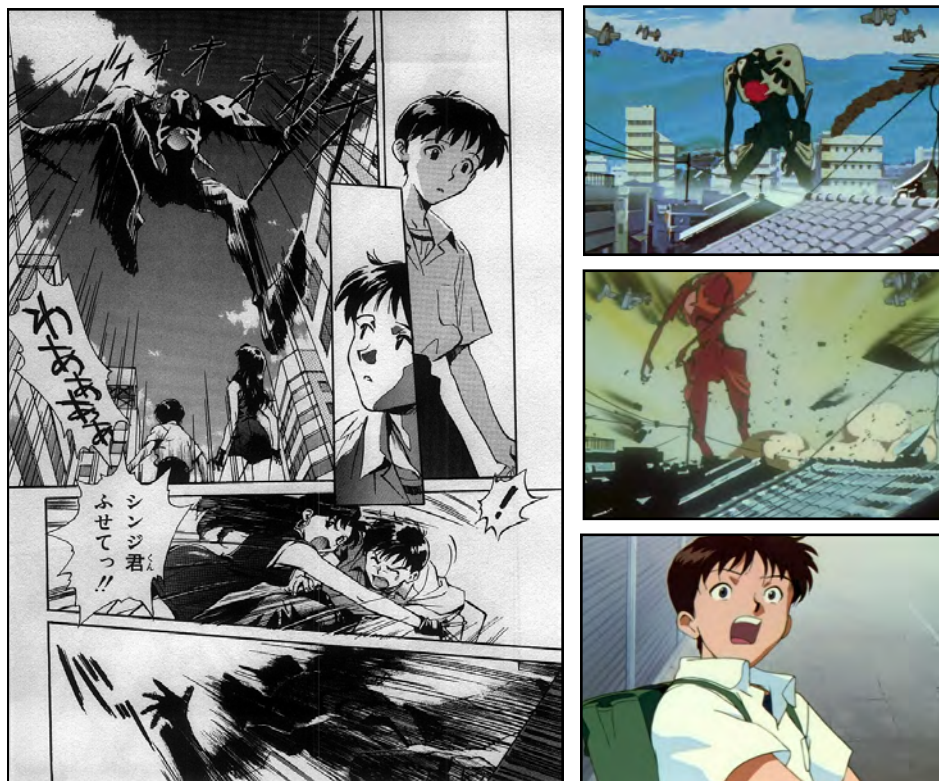
---

<sup>448</sup> Santiago, José Andrés, op. cit., 89.

<sup>449</sup> Esta tasa suele ir de un mínimo del doble de la frecuencia de captación regular elegida (en el caso del cine, desde 48 fotogramas por segundo) para se considere cámara lenta, hasta algunos camascopios actuales que pueden llegar a captar 10.000 fotogramas por segundo en alta definición.



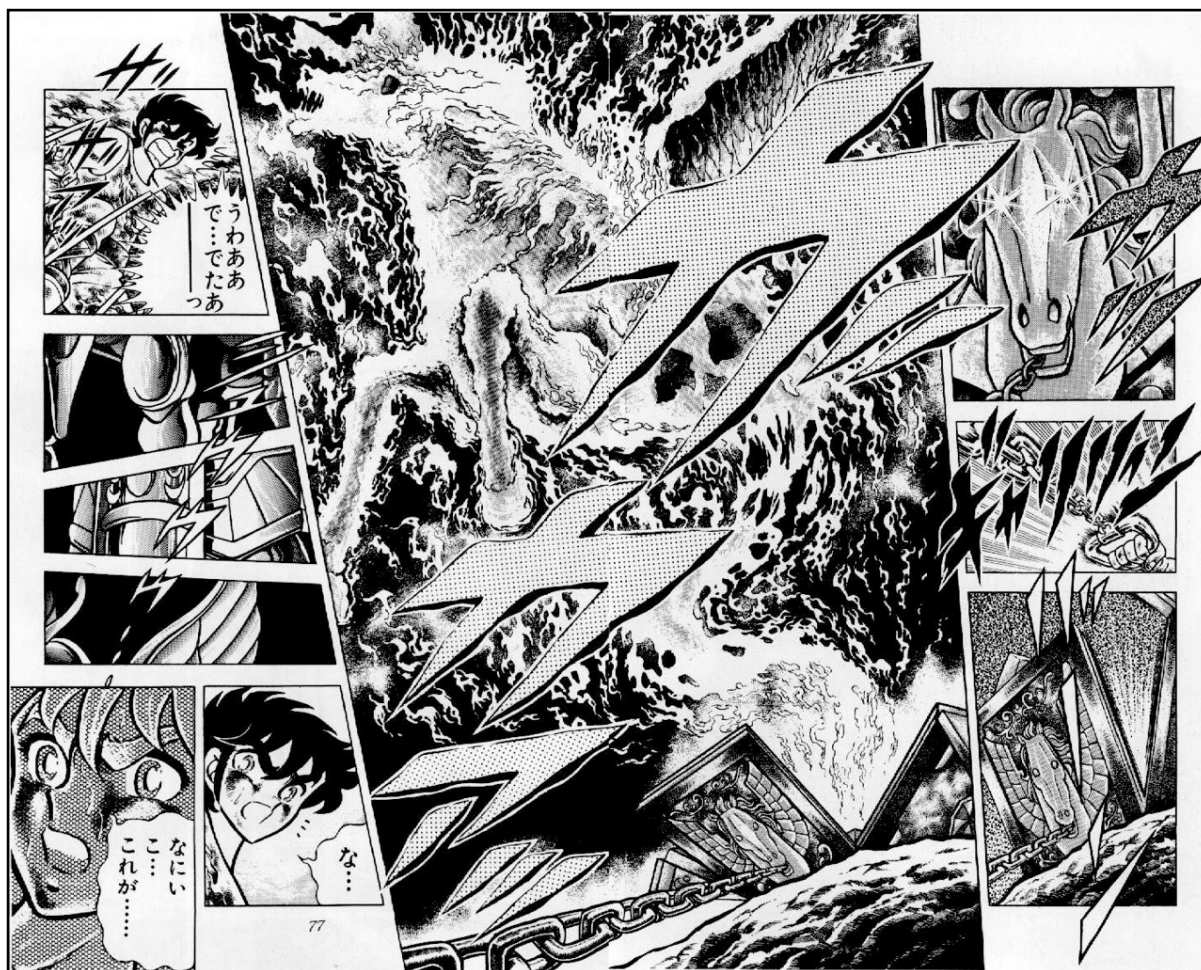
secuencia, pero el más llamativo es cómo el Ángel se eleva antes de dirigirse hacia Shinji. En el fotograma superior se muestra el espacio sin alteraciones. Justo después el color se altera y, muy lentamente, el Ángel levita mientras un extraño efecto sonoro agudo resuena. El efecto de ralentí parece más justificado por una capacidad sobrenatural que por la extensión de la duración del relato.



(Fig. 5.25)

Un ejemplo de **montaje fraccionado**, donde la duración se expande por la representación de un objeto desde varios puntos sin que suponga un avance de la historia, son las secuencias de “Saint Seiya” en las que las armaduras salen de su contenedor. La doble página seleccionada (fig. 5.26) muestra en sus tres primeras viñetas, a la derecha, cómo Seiya tira de la cadena para liberar la armadura. En la viñeta central la figura de un Pegaso, la constelación de la armadura del protagonista, sale del cofre. Nuestro interés se centra en las tres viñetas del lateral izquierdo que muestran partes no correlativas. La historia no avanza, pues se trata de imágenes estáticas, sin signos de movimiento alguno. Una onomatopeya surca las tres viñetas construyendo así una unidad significativa distinta de todas las que le rodean. Mediante esta fragmentación el tiempo del discurso se prolonga.





(Fig. 5.26)

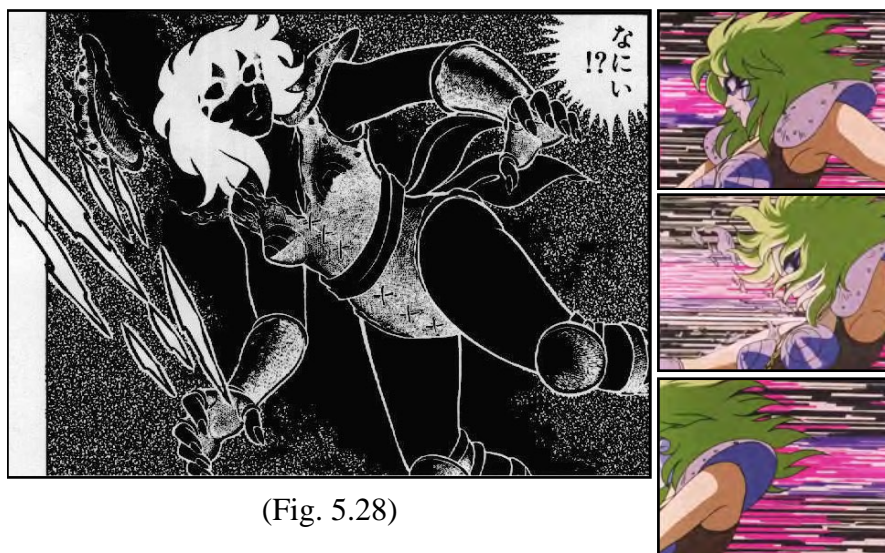
El *anime Saint Seiya* (fig. 5.27) presenta las mismas imágenes. La armadura no se muestra fraccionada en varios planos, sino que una panorámica vertical pone en recorre todo el objeto. El tiempo sigue su curso, ya que es el audio de Seiya el que se encabalga sobre el plano para remitirlo a la temporalidad continua.



(Fig. 5.27)

Por último, mediante un **montaje analítico**, se prolonga la duración a través de la repetición de las imágenes. En el *shonen manga* no suele repetirse una misma imagen, o un conjunto, ya que la duración se puede prolongar mediante otros medios. Pero en el *anime* es

bastante común la repetición de imágenes. La viñeta de “Saint Seiya” (fig. 5.28) muestra un instante de temporalidad peculiar (fig. 5.28). La imagen está congelada, no sólo por la ausencia de movimiento, sino porque el efecto de negativo de color (en el que se invierten los colores) remite directamente a la fotografía y su detención indefinida de un instante. Sin embargo las características de la imagen entran en conflicto con los elementos sonoros, tanto por la onomatopeya como por el texto del globo, que además se caracteriza con forma estrellada (“¿Qué!?”). Por lo tanto hay una doble temporalidad en la imagen, entre la pausa y la escena. Para trasladar esta sensación de sorpresa y desconcierto el *anime* aplica la estructura analítica, que suele ser la misma en la mayoría de series: repetir una imagen 3 o cuatro veces con ligeras alteraciones, dotando al último plano de una duración mayor. El primer fotograma del grupo analítico comienza con el personaje en el centro del cuadro. En una mezcla entre travelling lateral y desplazamiento interno la mujer se retrae al recibir un impacto en el hombro que hace volar su hombrera. El segundo plano comienza en un punto anterior al primero. El personaje aparece en una suerte de escorzo, recortada, parcialmente fuera de campo. La secuencia se repite hasta el final del primer plano. El tercer inserto comienza igual que el segundo, con el personaje fuera de campo pero se detiene en la parte final del tiempo durante unos fotogramas más que los otros dos planos. La misma imagen se repite, con leves variaciones, sin que la historia avance, únicamente el tiempo del relato.



Este tipo de estructura aparece también en *Berserk*, mediante un *zoom* de alejamiento. Es una técnica muy común en el *anime* para remarcar el impacto de un acontecimiento sin tener que recurrir a nuevos planos. En algunos casos se emplea un dibujo estático.



Empleamos el término dibujo porque se resaltan las sombras y colores diferenciándolo del resto de imágenes de la serie o película. Ese carácter “artístico” de la imagen remarca su temporalidad prolongada, al eliminarse cualquier signo de movimiento mediante la animación del plano.

La representación del movimiento puede emplearse para aportar una duración mayor a las imágenes contenidas en una viñeta. Vimos cómo el instante esencial de una viñeta puede permitir la inferencia de los momentos anteriores y posteriores al representado, e incluso mostrar varios momentos consecutivos en una misma imagen. Pero para alargar la duración del momento reflejado en una viñeta se requieren de otras técnicas:

Un movimiento brusco y rápido [...] se puede congelar en una instantánea gráfica, pero probablemente perderemos por el camino la sensación de brusquedad y rapidez. El cómic en su búsqueda de soluciones a este problema descubrió un instrumento que se ha convertido en uno de los iconos específicos del medio: las marcas cinéticas<sup>450</sup>.

Las líneas, nubes o signos de desplazamiento marcan el punto de inicio y el recorrido de los personajes o elementos a través del espacio. El tiempo de la acción se refleja a través de recursos visuales que representan diversos momentos alargando la duración temporal de lo narrado. La duración también aumenta mediante la repetición del personaje u objeto que se desplaza en fases selectas del movimiento (fig. 4.27). Todas estas técnicas de duración no son necesarias en el *anime*, donde el movimiento es intrínseco a la animación. No obstante se ha de interpretar cada viñeta para asignar una duración en función, no sólo del contenido, sino de la secuencia en su conjunto.

La duración de la viñeta de “Berserk” (fig 5.29) se aleja de lo instantáneo para representar un lapso más amplio. La viñeta derecha representa los ataques del personaje de la zona superior y los rechazos de Gatsu. Numerosas marcas cinéticas y de movilidad se dan en esta imagen. La maza del guerrero acorazado se representa en múltiples fases del movimiento. Para transmitir velocidad y duración se deforma su esfericidad alargando su figura. Una leve estela marca la trayectoria recorrida por la bola hasta llegar al centro de la imagen. En la parte superior de la imagen, justo encima del guerrero, se traza un torbellino con líneas centrífugas. Duración y velocidad tratan de representar, ya que en lo alto de la

---

<sup>450</sup> Varillas, Rubén, op. cit., 214.

viñeta la forma es indistinguible, únicamente el movimiento, y a medida que nos acercamos hacia el centro la figura de la maza comienza a tomar forma. Esta velocidad decreciente funciona como elemento clarificador de la defensa del protagonista, que sigue la trayectoria de cada ataque hasta el momento donde puede acertar con su arma y rechazar el ataque. La complejidad del ataque es tal que incluso en la parte inferior derecha se representa un golpe mediante una explosión cinética. El protagonista aparece con su espada apenas definida a través de las líneas cinéticas que conforman su trayectoria. El hecho de que incluso se superpongan los trazos de las espadas transmite una duración aún mayor. Las piernas de se dibujan mediante espirales y líneas cinéticas, que apenas dejan ver su forma reflejando la velocidad de sus movimientos. La figura principal de ambos combatientes se dibuja con claridad. Una representación “fotográfica”<sup>451</sup> mostraría todos los elementos borrosos y desdibujados, pero se perdería la correcta comprensión de la escena. Así las figuras protagonistas se mantienen y se incide en difuminar aquellos elementos que protagonizan la acción, transmitiendo los movimientos mediante los cuales se construye una duración extendida en la imagen fija. La viñeta situada a la izquierda presenta un impacto en la zona inferior y otro en la superior. Este último presenta una lógica respecto a la posición del personaje, mientras que el inferior no muestra cómo se ha bloqueado. El recurso empleado en



(Fig. 5.29)

<sup>451</sup> Este tipo de difuminado de los movimientos pretende imitar en el dibujo el efecto que crea la exposición prolongada en fotografía. Mediante una abertura continua del obturador de la cámara que captura objetos que se desplazan se imprimen en la imagen todos los momentos del movimiento, que al superponerse dan lugar a fotografía borrosa. Varillas Rubén, op. cit., 214-216.

la viñeta anterior no se repite dado que se puede comprender que la habilidad del personaje le permite bloquear todos las fintas de su enemigo.

La repetición de objetos en movimiento como método que marque el recorrido puede producir “un efecto ralentizador que obedece a diferentes intenciones narrativas: puede suceder que el autor pretenda incidir en la violencia de la acción, que se busque un mayor dramatismo o, simplemente, que le interese crear una arritmia para dinamizar la acción<sup>452</sup>”.

La duración que estas páginas representan se traduce en el *anime* mediante un largo plano en el que se presentan sucesivamente los golpes y rechazos. Se acompaña a su vez de un *zoom* de alejamiento para añadir dinamismo a la imagen. La otra viñeta se representa con movimiento y cada golpe consecutivo. Aquí los impactos se producen fuera de campo y las chispas que provoca el choque de ambas armas metálicas entran en cuadro, reforzadas por efectos sonoros.

#### 4.2.4.6. Influencia de elementos espaciales en la temporalidad

El tamaño y forma de las viñetas también puede formar parte de la construcción narrativa de la temporalidad. En la figura 5.20, que mostraba un recuerdo del protagonista de “Shingeki no kyojin”, se intercalaban entre la fase consciente y la memorística tres viñetas rectangulares que contienen una gradación de color. En muchos casos los recuerdos se introducen mediante el paso de una viñeta a otra, y son las características de esa viñeta que representa la analepsis (color de *gutter*, forma del marco, didascalias temporales, discontinuidad en la fisonomía de los personajes, etc.) las que marca el paso temporal. En la figura 5.20 se quiere incidir en la duración de la transición. Los componentes formales de la página confluyen en una misma dirección significativa: reflejar la transición hacia el recuerdo. Para ello las tres pequeñas viñetas, junto con la progresión del blanco hacia el negro del fondo de la página, ocupan un espacio relevante y amplían la temporalidad de esa transición, de lo consciente a lo semiconsciente. La vuelta a la realidad se realiza mediante el paso directo de una viñeta a otra, y la imagen que muestra a Eren despertándose en su cama se caracteriza con líneas cinéticas convergentes en su figura para remarcar el despertar súbito. El tamaño y forma de la viñeta también influyen en la dimensión temporal de la imagen.

---

<sup>452</sup> Ibid., 134.



Como estudiamos en el apartado relativo al marco, aquellas viñetas de mayor tamaño y espacios generales implican un mayor número de elementos que redundan en un tiempo de lectura más reposado.

Las “viñetas-flash” representan detalles que se leen con facilidad. El *anime* dedica más tiempo a representar viñetas de gran formato mientras que las imágenes correspondientes a planos detalles presentan una duración más corta. Esto suele suceder a no ser que esa imagen sea especialmente significativa, en cuyo caso será el contenido y su relación con la historia el que determine la duración. La importancia dramática de los elementos puede alterar significativamente la duración de las imágenes. En la figura 4.81 el plano de *Jojo's Bizarre Adventure* que muestra la máscara no requiere de un tiempo prolongado de lectura, pero su importancia en la historia hace que el plano se alargue varios segundos. Es muy común que las panorámicas que se emplean para representar planos generales dividan el plano en unidades menores con significado: “las tomas largas tienden a estar encuadradas en planos medios o generales. De este modo, como la cámara permanece en un campo de visión muy ‘completo’, el espectador tiene más posibilidades de explorar el plano en busca de puntos de interés concretos<sup>453</sup>”. Y si el tamaño afecta a la duración, del mismo modo lo hace la presencia o ausencia del marco:

Otro recurso habitual del *manga*: las viñetas abiertas, es decir, aquellas que carecen de márgenes y extienden su contenido hasta el borde de la página. Estas viñetas sangradas consiguen desbordar los límites convencionales espacio-temporales que impone el límite físico de la viñeta, dilatando la temporalidad (en términos de interpretación o percepción lectora) más allá del continente de la página<sup>454</sup>.

Esta afirmación se puede ejemplificar con la segunda viñeta de la primera página de “Nausicaä” (fig. 4.2), donde la percepción de la temporalidad se trastoca gracias a sangrar la imagen. La ausencia de un marco expande el espacio y por consiguiente, el tiempo.

En “Fullmetal Alchemist” (fig. 5.30) la división entre espacio y tiempo se muestra convencional dada la correlación que uno tiene sobre el otro. La selección de la primera página de esta escena, a la derecha, muestra tres viñetas enmarcadas donde se presenta el

<sup>453</sup> Bordwell, David y Kristin Thompson, 1995, 236.

<sup>454</sup> Varillas, Rubén, op. cit., 213.

espacio y los personajes. El diálogo es intrascendente (“Hermano, deberías ir a comer algo”, “No quiero”). La siguiente viñeta, en la página de la izquierda, elimina progresivamente los elementos que conforman el espacio eliminando el marco y extendiendo la viñeta a través de toda la página. Esa pausa emplea la ausencia de marco y extensión que provoca para alargar la sensación temporal de la imagen y prolongar su duración. En el resto de viñetas se retoma el diálogo y la enmarcación de las imágenes.



(Fig. 5.30)

Ambas versiones de *Fullmetal Alchemist* (2003 y 2009) adaptan de un modo similar esta secuencia (fig. 5.31). Los planos generales presentan una duración bastante prolongada. El ritmo pausado que marca el *manga* se traduce en planos lentos, sin apenas movimiento, donde el vacío sonoro transmite la desesperación de los personajes. En el caso de la adaptación de 2009 (segunda y tercera fila) se oscurece la secuencia, con lo que apreciar todos los elementos que componen el plano implica aún más tiempo. En esta versión predominan los planos generales. Con respecto a la de 2003 (primera fila) la habitación se encuentra más vacía, con lo que la progresiva eliminación del espacio que veíamos en la viñeta sin marco se traduce aquí en cierta austeridad en la dirección de arte, que subraya el tono dramático de la escena.



(Fig. 5.31)

Este “arte de la pausa” es un elemento muy característica del *manga* y el *anime*. Algunos autores, como David Bordwell<sup>455</sup> o Donald Richie<sup>456</sup> lo relacionan con el denominado *pillow shot*. Se trata de un tipo de plano empleado por Yasuhiru Ozu, que muestra un determinado espacio, como una habitación o un paisaje, u objetos. Su función es la de servir como transición entre una escena u otra, o actuar como sistema de puntuación dramática. Su nombre se deriva de las *makurakotoba*, un tipo de epítetos textuales que se emplean asociadas a determinadas palabras. Según Richie se trata de un medio de presentar qué sienten o piensan los personajes sobre la situación, permitiéndonos “experimentar lo que experimentan los personajes<sup>457</sup>”. Bordwell lo ve como un tipo de plano de localización a modo de inserto que actúa como “una inconexa forma de continuidad<sup>458</sup>”.

<sup>455</sup> Bordwell, David, *Ozu and the Poetics of Cinema* (Princeton: Princeton University Press, 1988), 103.

<sup>456</sup> Richie, Donald, *Ozu* (University of California Press, 1974), 168.

<sup>457</sup> Ibid., 169-170.

<sup>458</sup> Bordwell, David, 1988, 106.





(Fig. 5.32)

En la figura 5.21 algunos de las viñetas insertadas (como el árbol o las fuentes) actúan como *pillow shots*. *Rurouni Kenshin* es una obra que toma muchos rasgos del arte japonés, entre ellos este tipo de plano característico de Ozu. En la figura 5.32 se presentan extractos de dos páginas consecutivas. En ambas aparece insertada una viñeta referente al espacio donde se encuentran los personajes pero que no muestra ninguna acción relevante. En ambas se continúan el diálogo entre Kenshin y Sanosuke, distinguibles por el mismo tipo de alternancia que se puede dar en la conversación de una novela. Este tipo de imágenes dotan al entorno de un protagonismo espacio-temporal que incita a la reflexión y a su vez centra la atención en los diálogos al omitir la expresión de quien enuncia la frase o la reacción de quien la escucha.



(Fig. 5.33)

La serie animada también recurre a estas pausas visuales. En el equivalente audiovisual de las páginas analizadas (fig. 5.33) introduce tres *pillow shots* en los que se continúa el diálogo. Dado que en este medio se ha optado por una escena nocturna la luna

cobra más protagonismo, que se oculta entre las nubes o compone entre la arboleda. Se introduce un plano más durante la conversación de un árbol. La animación recurre a estos planos con una doble función. Por un lado dilata la escena, dado que la duración de todos los *pillow shot* es considerable teniendo en cuenta que no aportan información adicional. Por otro es un recurso muy útil, ya que requiere pocos esfuerzos para animarlos y sirve así como cojín o *trade-of*, pudiendo dedicar más tiempo y trabajo a otras escenas donde se requiera mayor número de fotogramas por segundo. *Manga* y *anime* recurren a este tipo de pausas con fines comunes y a la vez particulares. Se produce así una pausa, un momento de calma, para apreciar todos los detalles del lugar donde se va a desarrollar la acción:

Nada se muestra sin un propósito. Algunos autores muestran imágenes aparentemente inconexas (como la rueda de un molino de agua) para centrar la atención en el diálogo o insertar un instante en el que los protagonistas puedan entregarse a lo contemplativo. Los simbolismos son recurrentes y muchos de ellos pueden tener un significado más profundo en función de la historia o el personaje. Pero pueden marcar un golpe visual a la historia permitiendo crear así un momento de pausa<sup>459</sup>.

Parte de esta tendencia proviene de su primitiva inspiración en el cine, más que de los cómics occidentales. “Mediante el uso de viñetas similares a los encuadres cinematográficos, los artistas japoneses se centran en imágenes del entorno para establecer una secuencia y pueden dedicar varias viñetas a este aspecto<sup>460</sup>”.

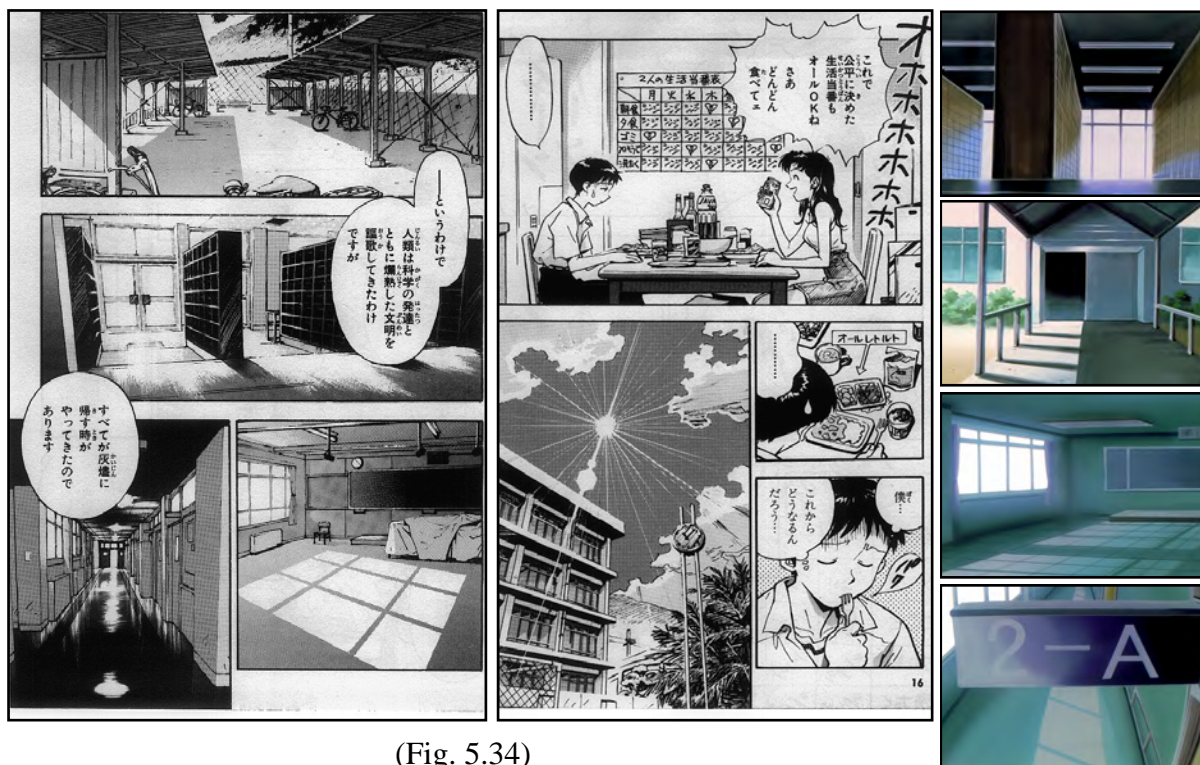
En la figura 5.34 se muestran dos páginas consecutivas de “Evangelion”. En la primera más de un tercio del espacio está ocupado por un plano de situación del instituto. Generalmente una imagen que indique el salto espacio-temporal suele ser suficiente. La siguiente página se dedica exclusivamente a mostrar los espacios del colegio. No hay movimiento ni actividad en esas viñetas. Todos los lugares parecen casi abandonados. El diálogo es el único elemento que aporta dinamismo a la imagen. En las siguientes páginas se muestran las aulas con los alumnos, pero estas viñetas adjetivan el espacio como solitario. La intención es mostrar como Tokyo-3 está siendo progresivamente despoblada debido a los ataques de los Ángeles y hace que el protagonista se plantee si merece la pena arriesgar su vida por una ciudad en extinción. Esta es la función de estas imágenes de temporalidad vaga

<sup>459</sup> Brenner E. Robin, op. cit., 60.

<sup>460</sup> Ibid., 72.



que “debido a esa amplia intencionalidad enmarcadora, la página recoge las tres modalidades propias del discurso narrativo: describe, comenta pero también relata<sup>461</sup>”.



(Fig. 5.34)

El *anime* introduce en la secuencia estos planos con la misma intención, y encabalga el audio de la clase a medida que los espacios presentados se aproximan a su interior.

Barbieri afirma que las líneas cinéticas representan al movimiento y la duración: “Gracias a esas líneas la imagen en su conjunto no solo cuenta, sino también representa una duración a pesar de que cada una de las figuras que aparecen esté reproducida en un solo instante<sup>462</sup>”. La variedad de signos cinéticos presentes en las viñetas de la figura 5.4 y la efectiva traducción que el *anime* hace de ellas muestra la compleja relación que espacio y movimiento desarrollan con la duración: “a través del exponente de los signos en movimiento que representan el tiempo empleado en la lectura se transforma en duración de la imagen: la imagen representa la duración y podemos ver una duración en su interior<sup>463</sup>”. La labor de la adaptación del *anime* consistirá en traducir esta duración subjetiva de lectura en una duración

<sup>461</sup> Varillas, Rubén, op. cit., 76.

<sup>462</sup> Barbieri, Daniele, op. cit., 228.

<sup>463</sup> Ibid., 229.

objetiva, construida a base de subjetividad, pero inalterable y igualitaria para cualquier espectador.

#### 4.2.5. Tipos de frecuencia de los sucesos

Las relaciones de frecuencia entre el relato y la diégesis se refieren al número de veces que un enunciado narrativo presenta los acontecimientos que suceden en una historia. Los sucesos acaecen y además pueden repetirse y reproducirse. Esas capacidades de repetición de los hechos narrados de la historia y de los enunciados narrativos del relato produce cuatro tipos de relaciones, “que son el simple resultado de las dos posibilidades ofrecidas por una parte y por la otra: acontecimiento repetido o no, enunciado repetido o no<sup>464</sup>”:

- **Contar una vez** lo que ha **ocurrido una vez** (1R:1H): en esta forma de relato “la singularidad del enunciado narrativo responde a la singularidad del acontecimiento narrado<sup>465</sup>”. Genette lo denomina **relato singulativo**. Es el caso de la mayoría de historias, siempre y cuando no se repitan los acontecimientos. “En la mayoría de títulos *manga* o *anime* cada acontecimiento sucede una sola vez. La mayor parte del tiempo se emplea en construir a los personajes y establecer el contexto<sup>466</sup>”. Es la estructura más común, con lo que no nos detendremos en detallarla.
- **Contar *n* veces** lo que **ha ocurrido *n* veces** (nR/nH): sería una variante del relato singulativo, que se conoce como **anafórico**<sup>467</sup>, dado que muestra cada acontecimiento tantas veces como sucede. No suele ser frecuente ya que “la repetición anafórica de sucesos en el discurso suele solventarse mediante el sumario (como vimos en el apartado referente a la duración) o la iteración (el tercer tipo de relación de repetición). Podría definirse como relación anafórica algunos tipos de pausa, donde un acontecimiento se puede mostrar desde varios puntos de vista sin que la acción avance. Sin embargo la pausa es un concepto relacionado con la duración.

---

<sup>464</sup> Genette, Gerard, 1989, 173.

<sup>465</sup> Ibid.

<sup>466</sup> Brenner E., Robin, op. cit., 60.

<sup>467</sup> Genette, Gerard, 1989, 174.



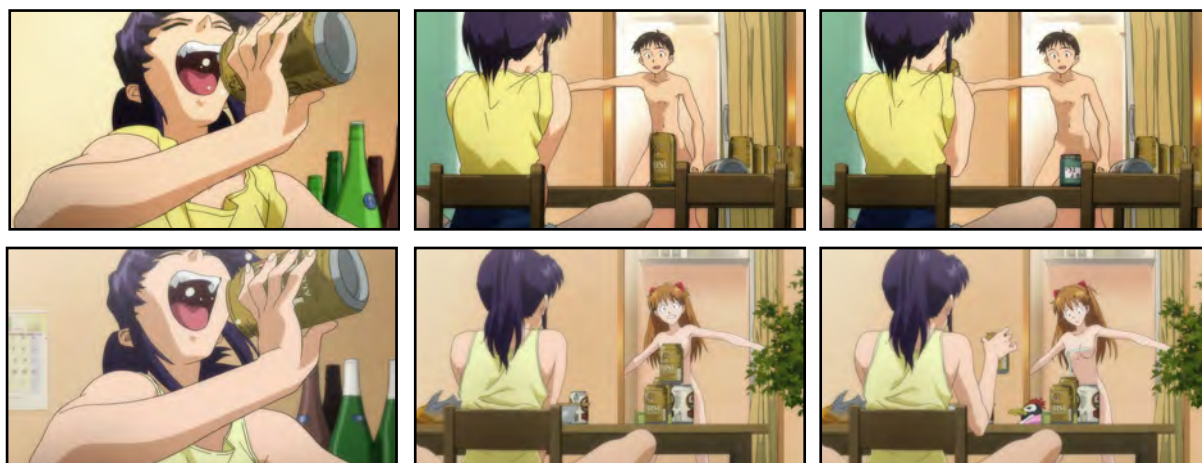
(Fig. 5.35)

En cuanto a la frecuencia anafórica en “Slam Dunk” (fig. 5.35) uno de los personajes se propone ordenar, limpiar y reparar todos los utensilios e instalaciones del equipo de baloncesto. La composición divide una única imagen (el exterior de la cancha) en seis viñetas. La fragmentación responde a la repetición de cada una de las seis noches que dedica a la tarea. El tamaño representa además la sensación temporal subjetiva del personaje. La primera viñeta es la más grande, ya que es la primera noche y donde más texto se encuadra. A partir de ahí el tamaño va decreciendo, ya que se da a entender que se está acostumbrando al trabajo. Esta afirmación se ve respaldada por los globos de texto, que alternan quejas con gritos de ánimo. La energía que derrocha las primeras noches en las locuciones se van desvaneciendo a medida que pasan los días. Este anaforismo no se ve reflejado en el *anime*, que resuelve la situación encuadrando la tarea en una noche. Son los planos de un reloj de pared los que muestran el paso del tiempo y entre los que se intercala el texto con la muestra de sus labores. A medida que pasa la noche el personaje se muestra más silente y agotado.

*Evangelion* es una obra que presenta varias repeticiones anafóricas. Se muestran todos los procedimientos mecánicos que implican la salida de los robots de sus silos. Este tipo de repetición, que podría ser obviada, responde a la expectativa del género mecha, que se caracteriza por emplear robots gigantes en la trama. Además de encajar con este subgénero del *shonen* supone un ahorro de medios al poder repetir los planos empleados la primera vez siempre que se necesite<sup>468</sup>. Pero también se utilizan con una intención

<sup>468</sup> Robin E. Brenner define como “*fan service*” al contenido destinado a satisfacer las expectativas de parte del público de la serie a pesar de que ralentice el avance de la trama o no aporte información adicional al desarrollo de personajes. En el caso del subgénero *mecha* se refleja en la minuciosa presentación de los procesos mecánicos de activación, despliegue, transformación o reparación de los robots, así como todo lo que implique material bélico. Brenner, Robin E., op. cit., 88.

dramática: la de crear expectación. Aunque el despegue de los EVA sea siempre igual, en el momento que salen a la superficie nunca ocurre dos veces la misma situación (en ocasiones pueden ser casi destruidos nada más tocar el suelo). Otro tipo de acontecimiento que se muestra siempre que se produce en *Evangelion* son ciertos momentos de las cenas en el piso de Misato, la comandante y tutora de los protagonistas (fig. 5.36). Un plano de la mujer ingiriendo una lata de cerveza de un trago se repite con apenas alteraciones (se varían ciertos elementos del fondo y la saturación). La misma situación se presenta varias veces con leves variaciones. Los elementos presentes en la mesa ocultan selectivamente los genitales o pechos de los personajes, que cada vez encuentran otro obstáculo que los esconda. En esta serie las repeticiones se emplean así con varios fines narrativos, con lo que el recurso de la frecuencia aporta variedad al relato.



(Fig. 5.36)

- **Contar n veces** lo que ha ocurrido **una vez** (nR/1H): se trata de repetir mediante técnicas discursivas algo que sólo ha sucedido una vez en la historia. El relato **repetitivo**<sup>469</sup> es muy común en el *anime* ya que permite enfatizar o subrayar un acontecimiento mediante su repetición. En la figura 5.26 veíamos cómo el montaje analítico podía aumentar la duración del relato mediante la repetición de imágenes. El ataque, que sucede una vez, se muestra repetido tres veces. El empleo de esta repetición es buscar el un mayor impacto en el acontecimiento repetido: “un recurso no muy comúnmente empleado es la repetición y su rareza puede convertirlo en un vigoroso recuso del montaje<sup>470</sup>”. Otro ejemplo es el

<sup>469</sup> Genette, Gerard, 1989, 174.

<sup>470</sup> Bordwell, David y Kristin Thompson, 1995, 72.



*recap* o resumen de los momentos más relevantes de capítulos anteriores. Los *recap* son muy frecuentes en el *anime*. Series como *Death Note*, *Dragon Ball*, *Saint Seiya*, *Fullmetal Alchemist* o *Naruto*, de largo recorrido, los introducen en sus capítulos. En *Dragon Ball* o *Saint Seiya* se trata de un aparte, antes del título, que incluso se distingue por ir hilvanado por un tema musical específico. En este tipo de series de la década de los ochenta una voz en *off* narraba los acontecimientos mientras que las imágenes servían de apoyo. Más tarde algunas series empezaron a prescindir de la voz en *off* para editar una secuencia de recapitulación fluida que se narrara únicamente mediante las imágenes y los diálogos, como *Fullmetal Alchemist* o *Shingeki no kyojin*. El *manga* no está exento de los *recap*, pero no son tan comunes. Si la última entrega termina en un *cliffhanger*<sup>471</sup> o en un acontecimiento impactante, es normal que la primera viñeta del siguiente retome ese acontecimiento desde otro punto de vista.

Es el caso de la figura 5.37. La página de la derecha cierra la segunda entrega del séptimo tomo, mientras que la página de la izquierda corresponde al inicio del tercero. Sólo hay un leve lapso temporal, perceptible por la distancia del casco en ambas páginas, poco más de un metro más en la segunda. Esto no se puede considerar un avance de la historia, con lo que a efectos prácticos se puede considerar como parte de este relato repetitivo. En el *anime* encontramos algo muy similar en los momentos correspondientes a los pasos a publicidad. En las figuras 4.60 y 4.61 (*Slam Dunk*) aparece la imagen de Sakuragi a punto de realizar un mate. La primera vez que aparece esa imagen, se detiene hasta el congelado y funde a negro. A corte aparece una cartela con el título de la serie y entra el corte publicitario. Otro elemento extradiegético similar marca el fin de la publicidad, y se repite la misma imagen, la de Sakuragi desplazándose hacia la canasta. Esta estructura es extrapolable a la mayor parte de series. Al igual que el *cliffhanger* trata de mantener el interés de un capítulo a otro, los momentos en los que se pasa a publicidad procuran elegirse para que exista incertidumbre sobre su resolución. Para que ese tipo de situaciones

---

<sup>471</sup> Literalmente, “al borde del precipicio” se conoce así a las escenas finales de un episodio o entrega que generan el suspense necesario para provocar interés en su conclusión, que supuestamente se provocará en el siguiente capítulo. El *manga* de Hayime Isayama *Shingeki no kyojin* ha desarrollado un estilo concreto en el que los *cliffhanger* pueden resolverse dos o tres números más tarde, al intercalarse otras historias o analepsis relativas a los personajes de ese momento. Cline, William C., *Serials-ly Speaking: Essays on Cliffhanger* (Jefferson: McFarland & Company, 2006), 48.



fluyan narrativamente lo más efectivo es retomarlas desde el punto de inicio y finalizarlas una vez pasado el corte.



(Fig. 5.37)

Otro tipo de repetición es la que se produce en el inicio de “Shingeki no kyojin” (fig. 5.38). Del conjunto de cinco páginas, las seleccionadas en la fila superior representan las tres primeras páginas de la obra. Los personajes observan en la primera página, atónitos, algo que no se alcanza a entender. La segunda y tercera páginas ponen en relación al protagonista, Eren, con su antagonista, el titán colosal, y el espacio en pugna durante gran parte de la serie. Se introduce una analepsis a las horas anteriores, que se retoma en las páginas 56 y 57 de ese tomo. El rostro del titán aparece sobre la muralla hasta rebasarla y los niños lo observan entre la incredulidad y el terror. En la siguiente página se muestra de nuevo al titán, y es cuando la historia avanza de nuevo. Esta repetición es necesaria debido a que la analepsis ha ocupado más de 50 páginas, y su final coincide con el inicio de la obra. Se trata de una analepsis mixta, dado que comienza antes del tiempo de la historia y lo rebasa. El *anime* sigue la misma estructura. En la parte inferior de la figura 5.36 se muestran tres fotogramas de planos pertenecientes al primer

minuto de la serie. Casi 20 minutos después aparecen los mismos planos. Si en el *manga* se representaba un mismo evento con distintas imágenes, el *anime* reutiliza los planos debido a la economización de medios. Al igual que el *manga*, la historia continúa su avance lineal a partir de ese punto.



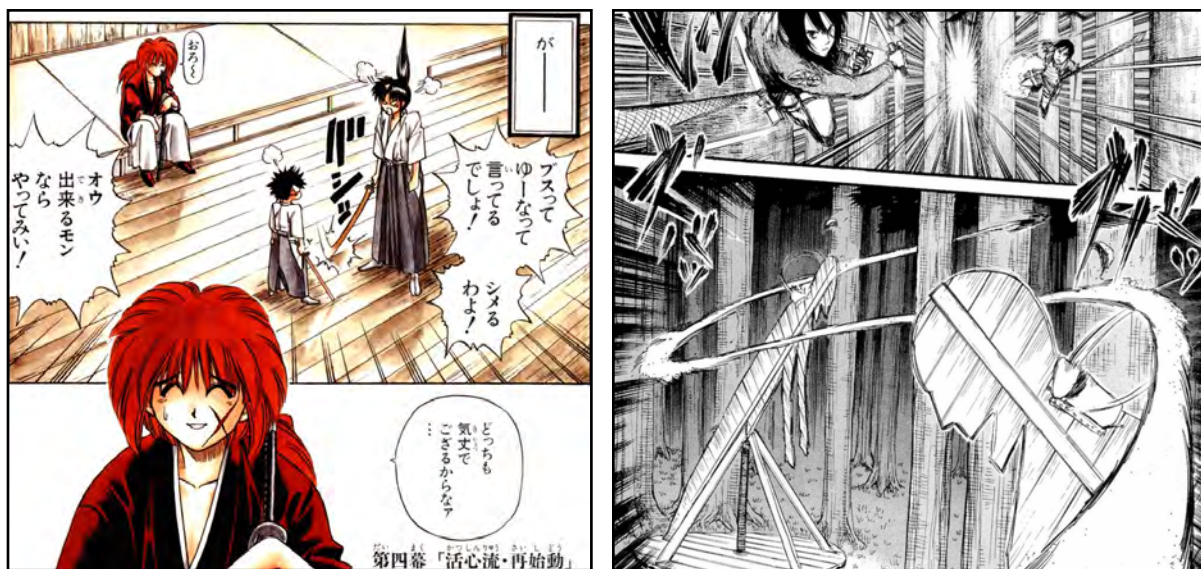
(Fig. 5.38)

- **Contar una vez lo que ha sucedido n veces (1R/nH):** se puede hablar en este caso de relato **iterativo**<sup>472</sup>. Al igual que el relato singulativo, el relato iterativo es muy útil a la hora de sintetizar información y extrapolar una situación concreta a un conjunto de acontecimientos desarrollados a lo largo del tiempo. Por lo general cualquier personaje

<sup>472</sup> Genette, Gerard, 1989, 175.



“tiende a ajustar sus avatares diarios a rutinas más o menos estables; si se nos ocurriera relatar una de esas vidas ordinarias no necesitaríamos obligatoriamente contar todas y cada una de esas acciones cotidianas cada vez que éstas suceden<sup>473</sup>”. En el caso de las artes marciales, los entrenamientos son una constante diaria en la vida de los personajes. Pero para poder afirmar que un relato es iterativo no sólo es necesario presentar la situación en sí, se ha de indicar que esa rutina se ha producido con anterioridad o va a producirse durante un período de tiempo.



(Fig. 5.39)

En “Rurouni Kenshin” (fig. 5.39, izquierda) la actitud de los personajes y el texto de los globos indica que esta no es la primera clase, ya que la maestra no puede contener su frustración al ver cómo su alumno no es capaz de hacer caso a sus indicaciones y le ha faltado al respeto desde el primer entrenamiento. En el caso de “Shingeki no kyōjin” (izquierda) las viñetas seleccionadas muestran un entrenamiento, que no es el primero debido a la destreza que muestran algunos personajes, ni el último, ya que en páginas anteriores se ve en la torpeza de otros. En la secuencia se muestra la excitación de algunos novatos al conseguir acertar su primer objetivo, lo que indica que el periodo de prácticas lleva en marcha varias semanas. El *anime* retrata la misma estructura de frecuencia en ambos casos, mostrando la secuencia del *manga* con los mismos elementos de inferencia temporal.

<sup>473</sup> Varillas, Rubén, op. cit., 302.



(Fig. 5.40)

En relación a la frecuencia, también hay que mencionar ciertas formas recurrentes del *manga* y *anime* como son las escenas de transformación o *henshin*. Estos interludios, especialmente populares en el *shojo* o el *shonen* “son un elemento de identidad del relato y de los personajes, reforzado muchas veces con un tema musical propio<sup>474</sup>”. La frecuencia en estos casos es mixta. Al inicio del *manga* y el *anime* estas transformaciones se muestran con frecuencia anafórica. A pesar de que sería fácil realizar una elipsis, se trata de una clave del género cuya repetición satisface las expectativas de la historia (similar a la comentada del subgénero *mecha*). Sin embargo, cuando la serie ya está avanzada, decide omitirse. Esto se debe a que los *henshin* se asocian a la metamorfosis del personaje y un punto de inflexión en la secuencia en la que se insertan (a favor del personaje que se transforma). Si no se desea subrayar las capacidades adquiridas por la transformación para no crear esta inflexión, la escena *henshin* se omite.

<sup>474</sup> Hernández Perez, Manuel, op. cit., 237.

“Saint Seiya” es una obra donde los *henshin* son constantes (fig. 5.40). Cuando se acerca una situación de combate los Caballeros se atavían con sus armaduras mágicas en una secuencia específica donde el espacio en el que se desarrolla la acción se abstrae a favor de uno simbólico. La relación espacio-temporal de los *henshin* la trataremos en el siguiente apartado, el cronotopo.

#### 4.2.6. La conjunción espacio-temporal: el cronotopo

Al cruzar el tiempo y el espacio en el relato “se da lugar a dos nociones básicas en la teoría del relato: el marco<sup>475</sup> y el cronotopo<sup>476</sup>” La diferencia entre marco y cronotopo es que el marco contempla únicamente tiempo y espacio como elementos necesarios para que desarrolle la acción. Cuando la conexión entre ambos elementos se produce de manera “esencial<sup>477</sup>” aparece el cronotopo, una categoría narrativa que engloba conjunciones significativas fruto del cruce entre el espacio y el tiempo. En el cronotopo Bajtín considera al tiempo como la cuarta dimensión (posterior a las tres espaciales: horizontalidad, verticalidad y profundidad). Así, “el espacio se intensifica al penetrar en el tiempo, en su curso argumental<sup>478</sup>”. Habiéndole dedicado un capítulo al espacio y otro al tiempo, la razón por la que incluimos el cronotopo en el apartado de análisis temporal es que Bajtín destaca la importancia mayor del tiempo, aunque hay que precisar el tiempo lo comprende como acontecimiento, que es irremediamente la unión entre acción y tiempo. Una de las muchas definiciones que Bajtín enuncia sobre el cronotopo es:

Vamos a llamar cronotopo a la conexión esencial de relaciones temporales y espaciales asimiladas artísticamente en la literatura [...] como una categoría de la forma y el contenido [...] El tiempo se condensa, se comprime, se convierte en visible desde el punto de vista artístico; y el espacio, a su vez, se intensifica, penetra en el movimiento del tiempo, del argumento, de la historia. Los elementos de tiempo se revelan en el espacio, y el espacio es entendido y medido a través del tiempo<sup>479</sup>.

<sup>475</sup> No confundir con el marco tratado en el apartado 4.1.6.

<sup>476</sup> Muro Munilla, Miguel Ángel, op. cit., 124.

<sup>477</sup> Bajtín, Mijail, *Teoría y estética de la novela* (Madrid: Taurus, 1989), 237.

<sup>478</sup> Muro Munilla, Miguel Ángel, op. cit., 124.

<sup>479</sup> Bajtín, Mijail, op. cit., 237-238.



Bajtín aplica sus conceptos sobre el cronotopo a la novela, con todas las particularidades que conlleva. En este análisis del *manga* y *anime* trataremos de adaptarlo a estos medios. Buscaremos además nuevos cronotopos surgidos de algunos elementos específicos. Bajtín afirma que los distintos cronotopos son los “centros organizadores de los principales acontecimientos argumentales de la novela.

En el cronotopo se enlazan y desenlazan los nudos argumentales. Se puede afirmar abiertamente que a ellos les pertenece el papel principal en la formación del argumento<sup>480</sup>”. Por un lado debemos distinguir los cronotopos que se encuentran en el texto (como el caballeresco o idílico) o aquellos que se refieren al autor o al lector/espectador. El cronotopo se constituye además como una herramienta para la concreción del tiempo a través de su materialización en el espacio:

El cronotopo no tiene en sí contenidos narrativos, pues constituye las coordenadas donde ocurren y se insertan las acciones y sus sujetos. [...] Sin embargo, puede utilizarse como elemento organizador del relato: si el énfasis se pone en el tiempo, la novela sigue la biografía de un personaje o la historia política de un pueblo [...]; cuando el énfasis se sitúa en el espacio como categoría organizadora de la sintaxis del relato generalmente se sigue un viaje y se detallan los desplazamiento que como es lógico, transcurren en un tiempo.<sup>481</sup>

Esta concepción se basa prácticamente en el contenido. La amplitud (o inexactitud) con la que Bajtín desarrolló el concepto de cronotopo a lo largo de su obra lo capacita para englobar prácticamente cualquier aspecto temático o formal, siempre que se cumplan las condiciones básicas que hemos enunciado hasta ahora. Dado que son las relaciones discursivas las que nos ocupan, trataremos de restringir a las características del género *shonen* y sus subgéneros aquellos cronotopos que no hayan sido estudiados previamente en profundidad.

Uno de los cronotopos elementales de los que habla Bajtín, el de la novela de caballerías, no se refiere al tiempo histórico real. Dado que ninguna de las obras de nuestra muestra tiene un fuerte carácter realista (salvo, quizás, “Bakuman”) es un buen punto de partida para aplicar el cronotopo.

---

<sup>480</sup> Bajtín, Mijail, op. cit., 400.

<sup>481</sup> Bobes, M.C., *La novela* (Madrid: Síntesis, Madrid, 1993), 182.

Ya que el género de caballerías supone un grado de abstracción del cronotopo histórico, “el estudioso ruso lo considera fuera de comparación<sup>482</sup>”. La novela de caballerías, al igual que gran parte de las obras de nuestra muestra, se alejan del modelo de la sociedad real dada la gran cantidad de elementos fantásticos presentes en ellas: “La aventura y la estilización del mundo representados en el género se basan en una configuración autónoma de fantasía de tal grado que no puede hablarse de «asimilación del tiempo histórico»<sup>483</sup>”.

Ese distanciamiento de la realidad es lo que caracterizaría la novela de caballerías y las historias del *manga* y *anime*. Ambos se inscriben en un contexto en el que se idealizan ciertos aspectos del presente que funcionan como una suerte de oposición, de alternativa a las normas existentes.

Mientras que “el género caballeresco surge como la necesidad artística de reflejar el mundo idealizado que parecían prometer las gestas guerreras medievales, en especial las Cruzadas; gestas que, indudablemente, pronto mostraron su terrible realidad<sup>484</sup>”, las raíces del *manga* y *anime* tienen, por un lado un origen crítico con el pasado reciente<sup>485</sup> como hacia elementos presentes que pueden proyectarse hacia el futuro<sup>486</sup>.

Ambos comparten una concepción subjetiva del tiempo de la aventura, la concepción e integración de elementos mitológicos y cierta rentabilidad narrativa. Aunque ambos géneros se desarrollen alrededor de cronotopos de distinta configuración su funcionamiento es

---

<sup>482</sup> Juan Ginés, Luis Javier de, *El espacio en la novela española contemporánea* (tesis doctoral: Universidad Complutense de Madrid, 2004), 265.

<sup>483</sup> Ibid., 266.

<sup>484</sup> Ibid., 267.

<sup>485</sup> Osamu Tezuka sobrevivió a la II Guerra Mundial y en sus historias presenta fuertes críticas a la tecnología bélica y al patriotismo exacerbado. El género *mecha* tiene sus raíces en obras de Tezuka como *Atom Boy*, y el desastre, recuperación y riesgo de reaparición nuclear está explícitamente presente en obras como *Akira*, *Nausicaä*, *Spriggan*, *Evangelion*, *Fullmetal Alchemist* o *Jojo's Bizarre Adventure*.

<sup>486</sup> La robotización de Japón supuso en los años 80 del s. XX uno de los motivos de orgullo nacional dada la repercusión que tuvo en su crecimiento económico. No obstante, al igual que el peligro nuclear, la importancia de mantener el factor humano sobre el robótico es, por ejemplo, uno de los temas centrales de *Evangelion*. *Ghost in the Shell* va más allá y presupone que la integración de lo cibernético y lo humano es tal que se ha de buscar una nueva identidad, una nueva definición de “alma” en un mundo donde lo mecánico sobrepasa a lo orgánico. *Akira* trata el individualismo e infantilismo social hasta sus extremos, donde la falta de empatía y el consumismo voraz pueden llegar a destruir todo lo que se ha logrado construir hasta ahora. O *Nausicaä*, la obra que más explícitamente presenta todas las obsesiones de Hayao Miyazaki, en la que se defiende la convivencia con la naturaleza, aunque esta sea mortal para el ser humano, ya que las consecuencias de los desequilibrios con el entorno son catastróficas.

equivalente. De nuestra muestra *Berserk*, por sus características contextuales, podría ser analizada como una novela de caballerías, si no fuera por su fuerte carácter sobrenatural que sobrepasa cualquier representación fantástica llevada a cabo por los autores de ese tipo de novelas. Por lo tanto, al igual que el cronotopo de caballerías abarca un género literario, estableceremos como primer nivel de estudio un cronotopo equivalente al género de nuestra muestra.

Consideraremos al *shonen* como el marco cronotópico que engloba los títulos, tanto *manga* como *anime*, seleccionados. Al igual que en el cronotopo de caballerías “el tiempo se reparte en una serie de fragmentos-aventuras, en cuyo interior está organizado técnica y abstractamente, siendo también de orden técnico su ligazón con el espacio<sup>487</sup>”. Algunos de esos fragmentos merecen especial atención por la peculiar relación que desarrollan entre espacio y tiempo. En la figura 5.38 analizamos los *henshin*, que por sus características lo podemos considerar un tipo de cronotopo específico del cómic y la animación japonesa:

- Tienen una estructura fija: partiendo de una situación localizada en un espacio-tiempo concreto (en el caso de la figura 5.40, una zona montañosa), cuando se activa el detonante (requiere la interacción con un objeto) el espacio cambia completamente. De lo figurativo se pasa a un espacio simbólico que refleja la esencia del objeto. En *Saint Seiya* las armaduras, objetos detonantes de este cronotopo, tienen el nombre de constelaciones. En la primera imagen un fondo estrellado, donde se dibuja la constelación de Pegaso, actúa como marco espacial de la acción. Una serie de líneas luminosas parten del centro de la imagen hasta llenar el plano. De ahí se pasa a un fondo luminoso donde se introducen elementos ondulados (como representación del espejismo que produce el calor refractado por algunas superficies) que simbolizan la energía de la armadura de la que se beneficia el personaje. Una vez completada esta investidura física y simbólica se vuelve al fondo de la constelación, donde la transfiguración concluye. De ahí se vuelve al espacio real y la narración continúa. Su carácter cronotópico no puede considerarse una pausa, ya que la narración avanza.

---

<sup>487</sup> Bajtín, Mijail, op. cit., 303.

- Su repetición es invariable: los *henshin* se introducen, especialmente en el *anime*, como un bloque en todos los episodios en los que se producen. El *manga* no toma las mismas imágenes, sino que lleva a cabo variaciones visuales (aunque los elementos se mantengan). Mientras el *manga* presenta una misma escenificación, el *anime* reproduce la misma secuencia numerosas veces. Llegar a ser así un tipo de *leit motiv* en las series: “Lo imprevisible es esperado, y se espera sólo lo imprevisible<sup>488</sup>”.
- Los personajes no presentan cambios: esta repetición en las series de animación lleva en ocasiones a rupturas con la continuidad, con el récord. Si bien es cierto que una de las claves del *manga* y *anime* es que los personajes porten una misma vestimenta a lo largo de toda la historia (facilita su identificación y reduce la labor de diseño, representación y animación) en ocasiones el personaje presenta algunas características que se pierden durante la transformación.

#### 4.2.6.1. Los cronotopos del *manga* y el *anime*

Robert Sam parte de las teorías de Bajtín para construir cronotopos cinematográficos. Basa sus modelos en tres aspectos: decorado, las relaciones temporales en el cine y sus relaciones espaciales<sup>489</sup>. En este análisis catalogaremos algunas de los puntos de unión más significativos como cronotopos, que adjetivaremos en función de sus características más relevantes. Al primer cronotopo lo denominaremos “**de la metamorfosis**”.

El término *henshin* (変身) está formado por dos *kanji* que pueden interpretarse como “cambio de forma”, “disfraz”, “transformación” o “metamorfosis”. Esta última acepción encaja con las características que hemos ido nombrando. En la mitología, tanto asiática como occidental, la metamorfosis es la capacidad de una entidad de alterar su aspecto a favor de otro ser u otra forma. Para conseguirlo se necesitaba la intervención de alguna capacidad sobrenatural inherente o la intervención de criaturas mitológicas, deidades o algún tipo de talismán o hechizo. El cronotopo de la metamorfosis promueve un punto de inflexión y la preparación para resolver una situación. Marca el paso de lo natural a lo mágico: “el mundo

---

<sup>488</sup> Ibid., 304.

<sup>489</sup> Sam, Robert, *Teoría y práctica de la adaptación* (México D.F.: Universidad Autónoma de México, 2009), 62.

entero se transforma en milagroso, y el milagro mismo se transforma en algo corriente (sin dejar de ser milagroso)<sup>490</sup>”.

Este extrañamiento del personaje sobre su espacio no es exclusivo del “cronotopo de la metamorfosis”, aunque sólo se dé en un determinado tipo de historias (aquellas en las que un objeto confiere poderes o capacidades a los personajes). Si una situación tiene un fuerte impacto sobre los personajes puede que, súbitamente, toda referencia espacial desaparezca a favor de un espacio simbólico acorde con las emociones del personaje. *Kanjin* (観心) es un término budista de la escuela Tendai que implica “mirar el corazón” u “observar el espíritu”. Este tipo de introspección es la que nos permite ver externamente la psique o los sentimientos de un personaje.

Esta forma de intromisión en la mente de los personajes está presente en *Genji monogatari*, “El cantar de Genji” (de la cual comentamos algunas adaptaciones en el tercer capítulo). A partir de este término denominaremos a este cronotopo como “**de la introspección**”, ya que nos introduce en un espacio-tiempo sólo perceptible por la conciencia del personaje. Lo interno se exterioriza y transmite al espacio y, por consiguiente, al tiempo. Esta categoría puede explicar un fenómeno común en *manga* y *anime*, en el que se reducen los elementos espaciales permaneciendo únicamente los personajes:

Reduciendo la cantidad de información, podemos centrar la atención en los personajes. Si hay mucha información puede perderse esa empatía con ellos. Esto forma parte de una cultura de “quitar y eliminar”, emplear los mínimos elementos para que los personajes sean el centro de la historia<sup>491</sup>.

En la figura 5.41 el *manga* presenta al personaje en lo que llamaremos un “espacio plano”, que es aquel que, en vez de presentar elementos asociables a un contexto, únicamente se compone de color. Según Lamarre este tipo de espacios “no proporcionan un marco fijo de referencia para el movimiento o la acción, ni la sensación de un mundo preexistente de profundidad que puede estructurar movimientos y orientar las acciones<sup>492</sup>”. En muchas ocasiones esta ausencia espacial responde a la necesidad de “centrar la atención en un

---

<sup>490</sup> Ibid.

<sup>491</sup> Yuji Matsukura, entrevista en J.C. Staff, 16 de septiembre de 2014.

<sup>492</sup> Lamarre, op. cit., 133.



elemento concreto, para lo cual se elimina cualquier aspecto circundante que pudiera distraernos de dicho objetivo<sup>493</sup>.

En estas viñetas de “Slam Dunk” se pasa así de un espacio plano a otro subjetivo. La primera viñeta, a la derecha, posee una pequeña onomatopeya (“pikaa”), que representa la perplejidad de Sakuragi. En la siguiente el espacio muestra el impacto emocional sobre su silueta, que incluso llega a desfigurarse. Otra onomatopeya mayor recorre verticalmente la imagen (“gakaan”) en una suerte de mimesis del sonido del trueno, que complementa la figura del rayo que cae sobre Sakuragi. La tercera únicamente presenta el pensamiento (“¡Es una chica preciosa!”) con un globo morfológicamente adjetivado. La primera viñeta ya presenta un espacio plano, abstracto. La temporalidad subjetiva se mantiene gracias a los sonidos y la variación del espacio. Pero no siempre un espacio plano corresponde al “cronotopo de la introspección”.



(Fig. 5.41)

Si un artista se prodiga en presentar detalladamente el espacio puede permitirse no encuadrar continuamente a los personajes en la localización, ya que se presupone el lugar en el que se encuentran. Esta decisión puede responder a necesidades de economía narrativa. Puede suceder que la representación del espacio esté subordinada a la de otros elementos, como el movimiento.

La figura 5.25 presenta una serie viñetas donde se alterna el espacio figurativo con otros más abstractos. Las dos primeras viñetas en la que Shinji mira hacia el suelo elimina los elementos del espacio como forma de centrar la atención en el personaje. La segunda, en la

<sup>493</sup> Varillas, Rubén, op. cit., 125.

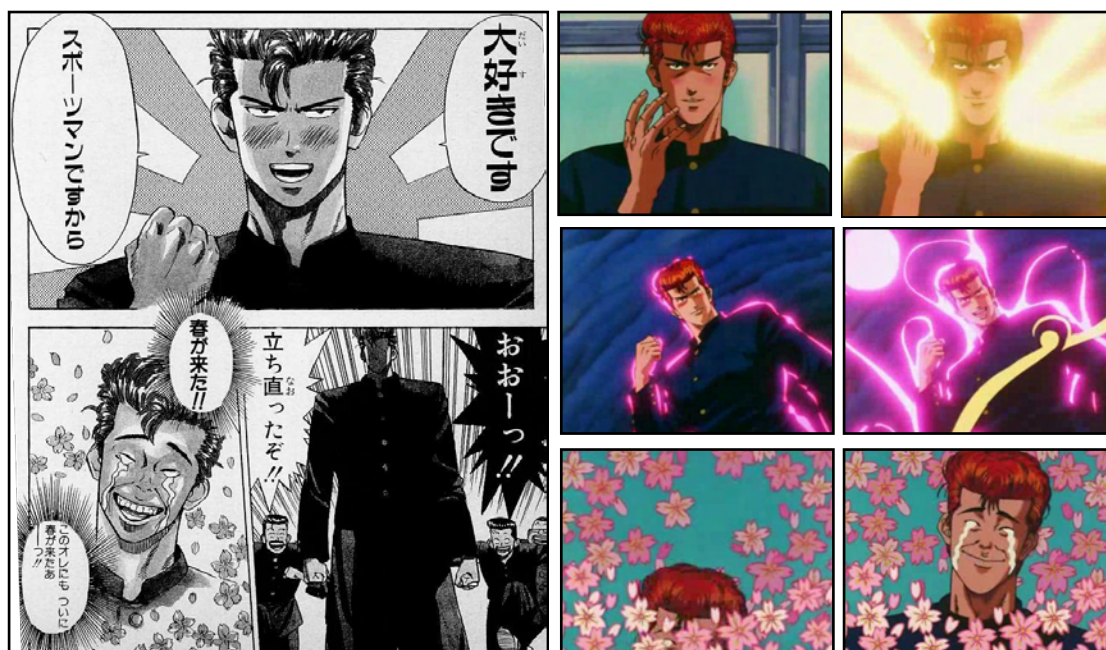
que mira hacia arriba, sí puede considerarse subjetiva, ya que la fuerte luz que baña su rostro (que como vemos en la siguiente imagen no tiene una fuente física, por lo que podemos considerarla subjetiva) y su expresión sí construyen una conjunción espacio-temporal subjetiva. La tercera viñeta presenta a los personajes en su espacio y construye la temporalidad citada en el análisis de la figura. En la cuarta el espacio no se representa ya que la cantidad de signos cinéticos de la imagen llevarían a una difícil lectura si se mostrara detalladamente el entorno. El espacio se subordina así al movimiento. La última presenta un punto de vista subjetivo, pero se puede considerar del mismo modo que la viñeta anterior. Dado que la figura se muestra apenas trazada y se quiere incidir en su rápido movimiento anular el espacio permite maximizar estos elementos. El *anime* de *Evangelion* no recurre, como en la figura de *Slam Dunk* (fig. 5.41), a representar esta subjetividad, sino que se centra en el movimiento y la temporalidad. La animación se centra en la secuencia de acción y recurre al movimiento, al doblador y al sonido para transmitir la sorpresa y estupefacción de Shinji ante el ataque del Ángel. Lo que caracteriza al cronotopo subjetivo sería el carácter simbólico, referido a un estado interno, de sus modificaciones espacio-temporales:

Se deben leer en clave simbólica aquellas recreaciones espaciales que se mueven en el campo de la abstracción o la iconicidad no figurativa. Es decir viñetas en las que el espacio detrás de los personajes no representa ningún lugar o realidad concreta, sino una proyección subjetiva: el estado de ánimo del narrador o algún personaje, o un contenido de carácter simbólico relevante para la narración<sup>494</sup>.

“Slam Dunk” es una obra particularmente variada en este tipo de espacio-tiempo simbólico. Dos páginas después a la figura 5.41 aparecen varias viñetas cronotópicamente subjetivas (fig. 5.42). En la primera Sakuragi se encuentra un espacio en el que se representa la bandera imperial de Japón. En el *anime* es usual encontrar banderas como símbolo de ánimo, esfuerzo y entereza. El epíteto de “sol naciente” con el que se conoce a Japón no es gratuito, ya que el nombre del país, 日本, denota ese significado al unir los *kanji* de “sol” y “origen”. Se usa así como símbolo de fuerza y seguridad.

La segunda viñeta muestra a los personajes pero el espacio se reduce a líneas cinéticas excéntricas. La tercera viñeta en la que Sakuragi se ve rodeado por pétalos de cerezo tiene una significación muy clara para los japoneses. La llegada del *sakura*, la floración de los

<sup>494</sup> Varillas, Rubén, op. cit., 81.



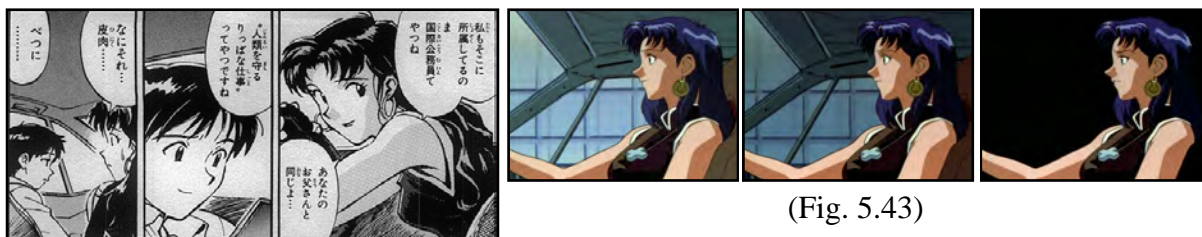
(Fig. 5.42)

cerezos, marca la eclosión de la primavera. Los globos de texto redundan la imagen (“Ya llegó la primavera, por fin llegó para mi”). El *anime* comienza esta secuencia de espacios simbólicos mediante la presentación del personaje en su entorno real, para recortarlo sobre el sol. Las siguientes imágenes muestran al personaje ya abstraído del entorno en el cronotopo “de la introspección”. En la segunda fila de viñetas se parodian las características visuales del *henshin* como muestra del poder que el interés de Haruko en él le ha otorgado. Se trata de una metamorfosis sin objeto detonante, gracias a sus emociones. La tercera se integra dentro de los pétalos de cerezos y se anima la entrada del personaje desde la zona inferior del cuadro para dinamizar la imagen. En este caso el *anime* varía algunas viñetas del *manga* para reforzar los golpes cómicos de la obra original mediante guiños a elementos ajenos al subgénero al que *Slam Dunk* pertenece (en este caso el *spokon*, *manga* de temática deportiva), pero fácilmente reconocibles dado que ambos se engloban en el *shonen*.

No siempre hay una correspondencia equivalente ni una “adaptación por medio del ajuste basado en la imposición o celebración<sup>495</sup>”, que se produce en aquellos casos que el *anime* refleja fielmente el *manga* dada su notoriedad. En las viñetas de “Evangelion” (fig. 5.43) no aparecen signos de abstracción de espacio, que sí se producen en el *anime*. Mediante la progresiva desaparición de la vía y el chasis del vehículo la atención se centra en el

<sup>495</sup> Leitch, Thomas, op. cit., 100.

personaje de Misato, cuyos pensamientos se expresan mediante una voz en *off*. Este cronotopo “de la introspección” se crea expresamente en el *anime* y representa la inseguridad que crece en el interior del personaje.



(Fig. 5.43)

El *anime* hace uso del color para ampliar las capacidades expresivas del cronotopo de la introspección. En la figura 5.44 vemos varios ejemplos de cómo las alteraciones espaciales se emplean con fines cómicos. El primer fotograma, a la izquierda (*Bleach*) crea un fondo de color en el que se transforma gráficamente la onomatopeya “pa”, que quiere decir, “cielo despejado” y se usa como sinónimo de “cabeza hueca” mediante espirales con rectas. El fotograma central, de *Fullmetal Alchemist*, presenta una situación cómica donde se caricaturiza a los personajes (Alfonse se reduce a líneas, mientras que Edward es presentado con volumen). El causante mantiene íntegro el color, y el espacio simula un decorado expresionista que marca una diferencia visual muy fuerte con el resto de la escena. El último fotograma a la derecha muestra un fondo cinético de un personaje estático. Los colores fríos del fondo y el dominio de líneas horizontales se emplean como contraste frente al fuego que rodea al personaje y se eleva verticalmente. Al igual que en el fotograma anterior el personaje es adjetivado simbólicamente, esta vez por unas llamaradas que recorren su cuerpo como símbolo de su ira. El *manga* puede optar por reducir progresivamente el espacio (fig. 5.32 y 5.43) para aprovechar su monocromía y primacía del uso de la línea frente al dominio del color del *anime*.



(Fig. 5.44)



Otro momento donde el espacio real se transforma es en secuencias donde el movimiento esté inscrito en determinados instantes dramáticos. Al siguiente cronotopo vamos a llamarlo “**del desplazamiento**”. Siguiendo la línea de términos japoneses a los que relacionamos las denominaciones tomaremos la palabra *shintai* (進退). Su traducción es “desplazamiento”, con el matiz de que el equilibrio es fundamental en su acepción de avance (o retroceso). Al igual que el cronotopo “de la metamorfosis” y el “de la introspección,” el cronotopo “del desplazamiento” está precedido por la contextualización de los personajes en un entorno. Bien sea una huida, una persecución o un avance en ocasiones el espacio desaparece y es sustituido por elementos cinéticos y signos de movimiento. Cuando esto sucede personaje deja de desplazarse para pasar a un espacio-tiempo donde el movimiento únicamente se representa sin que ningún elemento de referencia muestre que, efectivamente, avanza. Este cronotopo crea un punto en la historia en el que, mientras los personajes de desplazan a punto determinado con un fin concreto, el espacio se transforma en el movimiento en sí. Pero la atención se centra en en el personaje más que en su destino:

En el *manga* puede aparecer un personaje moviéndose (en un partido de baloncesto) y hablando. Si lo mostráramos de forma realista antes de terminar de hablar ya estarían en el borde de la pista. Pero en el *anime* eso no sucede. El tiempo en el que los personajes están hablando en un fondo dinámico no es el *slow motion* del *jissha*<sup>496</sup>, ni se ha detenido el tiempo. Es un espacio-tiempo especial del *anime*. Ese espacio-tiempo dinámico se rompen cuando la imagen cambia y volvemos al espacio-tiempo real<sup>497</sup>.

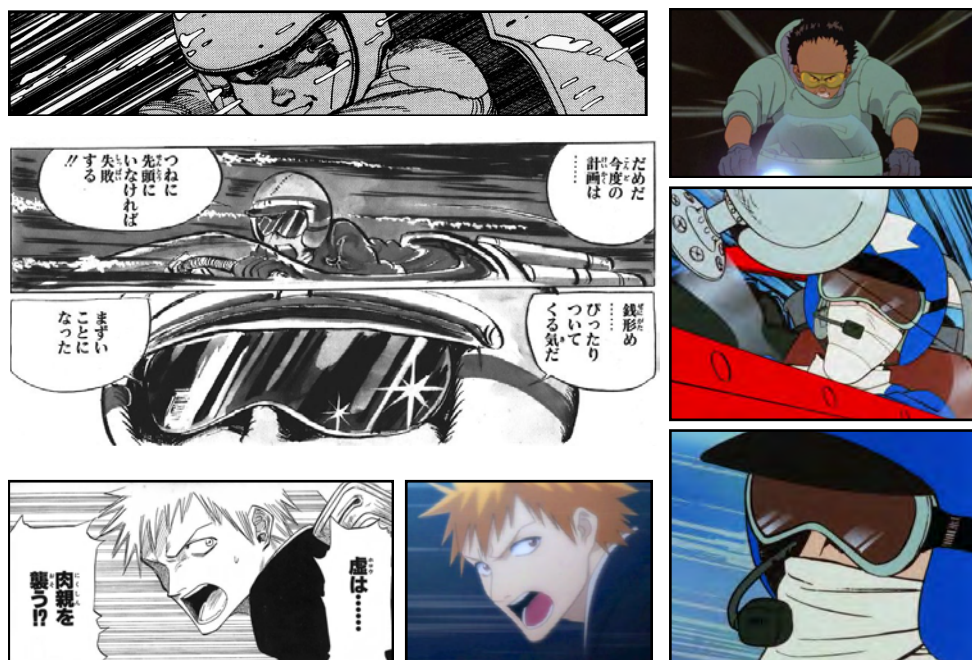
Podemos deducir de las afirmaciones de Matsukura que la diferencia temporal que crea la instantánea y la lectura del diálogo puede desencadenar este cronotopo, que ajuste el espacio-tiempo de acuerdo a las coordenadas del *anime*. Esta adaptación espacio-temporal también tiene funciones dramáticas y psicológicas. Tanto la viñeta como el fotograma de *Akira* (fig. 5.45, primera fila) centran la atención en el personaje y su confianza en ganar la carrera. Las viñetas de “Lupin III” (segunda fila y columna derecha de fotogramas) eliminan el espacio y simbolizan el movimiento. El personaje comenta su estratagema libremente con su compañero a través del interfono mientras conduce. Para desviar la atención de la conducción al diálogo se pasa de un espacio-tiempo lineal a otro cronotópico. Algo similar

<sup>496</sup> Cine de imagen real.

<sup>497</sup> Yuji Matsukura, entrevista en J.C. Staff, 16 de septiembre de 2014.



sucede en “Bleach” (fila inferior). El autor ha elegido este momento de desplazamiento para introducir este diálogo, con lo que desvía la atención de la carrera acrobática hacia el personaje, que ni siquiera mira al frente. Al recurrir a este cronotopo el personaje puede seguir desplazándose mientras conversa mediante esta convención.



(Fig. 5.45)

La característica temporal más importante del cronotopo “del desplazamiento” es su indeterminación e infinitud. El hecho de que el espacio sean rectas paralelas no remite a una perspectiva concreta en la que se pueda avistar el final o cualquier punto de referencia al que dirigirse. Así se puede retrasar la llegada, con la generación de intriga que conlleva, y mantener indefinidamente a los personajes en esta situación espacio-temporal. Esto crea, como hemos señalado en el término *shintai*, una fuerte sensación de equilibrio a la vez que de avance. Su configuración y morfología se corresponde con las características con que Lamarre define el tipo de animación limitada que es el *anime*:

El oscurecimiento de los fondos o transformación en líneas crea una profundidad icónica y esquemática. En la animación limitada el movimiento no se detiene o desaparece, sino que se traslada a la superficie de la imagen. En vez de insistir en que los personajes del *anime* no se mueven, se ha de observar cómo dirigen la fuerza de la imagen en movimiento que la composición ha distribuido sobre la superficie de la imagen. En lo relativo a la animación de personajes es cierto que la animación limitada tiene a mover lo menos posible a las figuras y reutilizar lo máximo posible sus partes<sup>498</sup>.

<sup>498</sup> Lamarre, Thomas, op. cit., 192

Al último cruce espacio-temporal del shonen lo vamos a denominar “cronotopo del **enfrentamiento**”. El término japonés *kenka* (喧嘩) se suele emplear para denominar las peleas que se producen en *manga* como en *anime*. Al contrario que otros términos como *tatakai* (戦い), *sentou* (戦闘) o *uchiau* (打ち合う), *kenka* implica un duelo físico y verbal. Tanto *manga* como *anime* desarrollan algunos enfrentamientos mediante las acciones visuales y diálogos, pensamientos u onomatopeyas. En muchas ocasiones suponen una ruptura del ritmo normal de la historia. Movimientos rápidos y acontecimientos que deberían suceder en pocos segundos dilatan su duración mediante la alteración de la relación entre el espacio y el tiempo de sus elementos, pues tienen a extenderse más allá de su duración real. Para centrar la atención en el personaje se elimina el fondo y sustituye por uno neutro respecto a la figura, reforzado por múltiples líneas cinéticas que simbolizan el movimiento. Para volver a pasar a un tiempo normal o indicar que el momento de acción ha concluido, el espacio recupera sus referencias de profundidad.

La figura 5.46 ofrece 6 páginas consecutivas de *Rurouni Kenshin*. En ellas Nobuhiro Watsuki ofrece algunas de las características más importantes del cronotopo “del enfrentamiento”. Recordemos que el orden de lectura es de derecha a izquierda, y de arriba hacia abajo. La dos primeras páginas tienen en común una viñeta en la que los personajes se ven desde un doble punto de vista: Jinei, a la derecha, desde un cenital, mientras que Kenshin está contrapicado. El marco diagonal en su base se usa como contraste visual con las líneas cinéticas (que parten de Jinei) y guían la dirección de lectura desde el final de la viñeta en la segunda página hasta la mitad de la primera. La temporalidad visual de esta viñeta es la del instante, aunque la presencia de texto alarga su duración más allá de la momentaneidad. Las marcas cinéticas actúan como configuradores de fuga visual y resaltan la determinación de Jinei, pero no indican desplazamiento. Una onomatopeya extradieгética<sup>499</sup> separa a ambos personajes.

---

<sup>499</sup> “Goo”, reza el texto. Se trata de un sonido grave que puntúa el momento pero que no se puede anclar a ningún elemento ni situación de la imagen. Este recurso corresponde en el audiovisual a la introducción de determinados golpes en la banda sonora (bien como música o como efecto sonoro) que enfatizan en cariz dramático de determinados instantes.



(Fig. 5.46)

Las viñetas de la parte inferior de esta página muestran también en una temporalidad simultánea presentada en sucesión a los tres personajes envueltos en fondos cinéticos opuestos: Kenshin sobre líneas ascendentes, Jinei sobre líneas descendentes y Kaoru sobre líneas perpendiculares. Los globos de texto adjetivados corresponden a los pensamientos de Jinei, que trata de anticipar sus ataques a los de Kenshin. Salvo en una viñeta en la que se ve al espadachín con un fondo cinético discontinuo en la primera página (que podría, sin estar del todo claro, imitar la textura del suelo), todas las otras viñetas de esta página presentan fondos planos, simbólicos o cinéticos.



Una viñeta de la segunda página deja ver el corte en sección de la espada envainada. A esta viñeta se le dota de un fondo distinto al resto, difuso, que centra la atención en el arma y transmite una visión anormal de la situación (como es un corte en sección no justificado diegéticamente). Por lo tanto muestran subjetividad, pero no de un modo cronotópico, sino que permiten ver lo que el personaje ve y leer lo que el personaje piensa.

La última viñeta de la segunda página, en la que Jinei inicia su ataque, despliega completamente el cronotopo del enfrentamiento, que abarcará las cuatro siguientes páginas. El texto que aparece en el globo de esta viñeta corresponde a un *tokinokoe*, que puede traducirse como “grito de guerra”. Imagen y texto puntúan así el comienzo del duelo.

La tercera página comienza con una viñeta sin marco donde los elementos se extienden hasta el borde de la página. La ausencia de marco y fondo se integra con la figura del personaje, que no presenta volúmenes planos en su figura. El tiempo en esta viñeta se expande por la ausencia de límites concretos (únicamente el límite material de la página) pero a su vez representa un lapso corto. Los trazos delimitan la figura y se integran con el movimiento del brazo que desenvaina la espada. Este gesto se refuerza por la mayor concentración de trazos en la zona superior de la imagen, que va mostrando una gradación hasta la base donde se insinúa un reflejo referente a la superficie pulida del arma. Este reflejo se explicita en la siguiente viñeta, ya enmarcada y sobre fondo negro. La imagen actúa además como imagen subjetiva de Jinei, que se sorprende de la velocidad con que Kenshin ha desenvainado su espada. El tiempo que representa esta viñeta es mínimo, representa el destello fruto del reflejo de una fuente de luz (supuestamente la lunar) al incidir sobre un determinado ángulo de metal pulido momentáneamente.

Esta sorpresa se muestra en el grupo de viñetas de la parte inferior de la tercera página, en la que se pone en relación al personaje, el ataque y su intento de esquivarlo. Del tercer grupo de imágenes, la primera es la que mejor representa el movimiento (en la estela direccional del arma) y por tanto una dinamización del tiempo a través de su recorrido en el espacio.

En la cuarta página se muestra como Jinei ha logrado zafarse del ataque de Kenshin. En la viñeta las líneas cinéticas forman una reverberación del suelo, cuya curvatura actúa como una hipérbole de la esfericidad de la Tierra. La separación entre la superficie de apoyo

y el resto de la imagen se efectúa mediante trazos concentrados, especialmente en el pie adelantado de Kenshin, a modo de polvo provocado por la pisada. Aquí se retoma la instantaneidad casi fotográfica, ya que los elementos apenas se desdibujan, como si su velocidad fuera mayor a la de la obturación que “captura” la escena. Las cuatro viñetas enmarcadas bajo ésta muestran una interesante combinación del espacio configurado en el cronotopo del enfrentamiento. En una de ellas, en la que Jinei se percata de que algunos de sus cabellos han sido cortados, el fondo es plano. La siguiente, en la que Kaoru observa aterrada la escena, otro espacio plano, esta vez negro. Bajo ambas un fondo cinético degradado hacia el centro dirige la atención hacia el personaje. Y la última, en la que las líneas cinéticas de color alternado crean un punto de fuga actuando como línea de indicatividad. Los marcos además son irregulares y conducen todos hacia la última viñeta.

Hasta ahora las páginas han presentado una fragmentación más o menos elevada en cuanto a las imágenes presentadas. La quinta página muestra una única imagen, la que decide el resultado del combate. Sus límites son la propia página, y el recorte de gran parte de los elementos (ambos personajes y las marcas de cinetismo) se produce por el propio contenedor. Un único globo de texto, que se sitúa en un plano inferior al personaje, alterna signos de exclamación e interrogación. La temporalidad de esta imagen amplía su rango de duración respecto a la viñeta de la tercera página, que se incide en la trayectoria de la guarda de la espada y en la deformación del brazo derecho de Jinei. La quinta comienza con un detalle de la imagen anterior, es decir, la temporalidad es repetitiva. Las tres últimas viñetas de esta página alternan los rostros de los duelistas y finaliza con Jinei cayendo derrotado al suelo. Esta viñeta marca el fin del cronotopo “del enfrentamiento”. El texto corresponde al pensamiento de Jinei, que reconoce la “técnica de la doble espada” que le ha abatido.

El punto que hemos marcado como inicio del cronotopo y este punto final se caracterizan por la presencia simultánea de imagen y texto, matices presentes en el término *kenka*, en el que nos hemos basado para denominar a esta conjunción espacio-temporal. Aunque siguen introduciéndose marcas cinéticas, el espacio ha recuperado su referencialidad. En estas páginas de *Rurouni Kenshin* este tipo de cronotopo se caracteriza por aglutinar múltiples temporalidades, variaciones de espacio más o menos abstractas y multitud de viñetas para un período de tiempo relativamente corto. Todo esto está subordinado a crear



interés en el duelo, mostrar las reacciones de los personajes, sus movimientos, pensamientos y percepción de la pelea. Para ello las imágenes presentan sucesivamente acontecimientos que suceden simultáneamente. Incluso se llega a repetir uno de ellos para marcar su importancia en el resultado del combate. Si tuviéramos que decantarnos por un punto de vista en este duelo sería el de Jinei. La presentación del punto de vista de un personaje a favor del otro es muy común en el cronotopo “del enfrentamiento”. Al conocer los pensamientos y estrategias de uno de los personajes se puede crear sorpresa al sobrepasar las expectativas de aquel que nos muestra su propia subjetividad, como es el caso de esta escena. Jinei, a cuya voz interna y externa corresponden todos los globos de la secuencia, analiza y preve los movimientos de Kenshin. Cuando parece que sus cálculos son correctos y el combate está en su mano es sorprendido por el ataque de Kenshin mediante la vaina de su espada, que inutiliza su brazo dominante y le hace perder el combate. No siempre es el derrotado el que nos ofrece su punto de vista, sino que varía para crear una percepción variada y sorprendente de la escena. Así se juega con la presentación y omisión de información que impide la previsibilidad de los enfrentamientos y permite maximizar su impacto narrativo.

En la figura 5.47 se muestra una selección de planos de la secuencia de la serie de animación dirigida por Kazuhiro Furuhashi. Más allá de que los planos representen lo mostrado en las viñetas lo interesante de esta secuencia es la activación y desactivación del cronotopo del enfrentamiento. En la primera fila se presentan fotogramas correspondientes a los momentos previos al duelo. En los planos medios y generales el espacio se presenta relativamente definido, sin llegar a presentarlo mediante trazos meticulosamente detallados. En el primer plano de Kenshin (primera fila, tercer fotograma) apenas se aprecia con claridad el bosque en el que sucede la escena, pero puede deberse a la reducción de profundidad de campo. En la segunda fila los dos primeros fotogramas corresponden al mismo plano. Este plano comienza en un detalle del rostro de Jinei que se aleja hasta un plano medio (primer fotograma) y continúa distanciándose del personaje hasta encuadrar a su oponente. A partir de ahí todo el espacio comienza a moverse vertiginosamente como si orbitara alrededor de los duelistas. El siguiente plano, del cual presentamos dos fotogramas, corresponde a la acción de desenvainar la espada. El brillo se contiene sobre toda la superficie de metal hasta que la mano ocupa el primer término de la imagen.



(Fig. 5.47)

El primer fotograma de la tercera fila es una equivalencia de la tercera viñeta de la tercera página. A pesar de que la espada cuenta con su propia animación se mantiene la estela de movimiento deformado para potenciar su presencia en la imagen. Se le mantiene el brillo, que no puede considerarse fruto de ningún reflejo sino una adjetivación hiperbólica.

En las dos siguientes imágenes la trayectoria de la espada dibuja una estela, como si la imagen fuera captada en obturación prolongada. Sin embargo el fondo, al igual que en el plano anterior, se desplaza lateralmente a gran velocidad. Los personajes permanecen estáticos en el mismo punto. La animación desplaza la capa anterior, el césped, y posterior, el bosque. La espada dibuja una estela, pero ni los pies ni el tronco de los personajes se mueven. El desplazamiento se invierte, son los elementos inmóviles los que avanzan y los potencialmente móviles los que permanecen estáticos: “En el *anime* es frecuente el uso de la técnica de “celdas impulsoras” o “paneles deslizantes” que produce el efecto de movimiento al desplazar las capas de la imagen<sup>500</sup>”. A medio camino está la espada, el objeto central del duelo, que se desplaza pero mantiene su trayectoria en forma de estela.

El primer plano de Jinei donde vuelan sus cabellos muestra un doble desplazamiento. Por un lado el espacio se mueve a gran velocidad y sólo se pueden distinguir colores, y por otro Jinei, que se aleja hasta el margen derecho de la imagen. Los movimientos no están coordinados, ya que el espacio se desplaza a una velocidad mucho mayor de la que lo hace el personaje.

El plano de Kaoru, que observa la pelea, está fuera del cronotopo “del enfrentamiento”. Ella permanece presa en una choza al lado de los personajes y no puede intervenir. Eso se refleja en el espacio, que permite apreciar los detalles de paredes y suelo. Su temporalidad es lineal, ya que el sonido rompe el aparente estatismo de la imagen al introducir sus sollozos.

Los dos siguientes fotogramas de la cuarta fila pertenecen a una panorámica horizontal que muestra cómo Kenshin ha finalizado su rango de movimiento y se halla indefenso. Aquí el fondo, borroso, sigue su desplazamiento. El siguiente plano es una panorámica vertical de Kenshin hasta el rostro de Jinei. Aquí, además del fondo móvil, se introduce en primer término unas franjas semi-opacas con manchas negras en su interior. Los planos emarcados por estas franjas corresponden a la viñeta en la Jinei se siente vencedor y se dispone a atacar a su adversario. Su función es la de adjetivar la situación como crítica e impedir una visión clara de las imágenes. Estas franjas, al contrario que el fondo, permanecen inmóviles. La temporalidad de estas imágenes tiene la misma que sucede en el cómic. Por un

---

<sup>500</sup> Lamarre, Thomas, op. cit., 193.

lado los personajes están estáticos y se trata de un instante en el que el movimiento es prácticamente obligatorio. Sin embargo el sonido, al igual que el texto en el *manga*, alarga su duración eliminando el carácter instantáneo y durativo que le podría aportar un ralenti. Mediante una transición de luminancia las franjas desaparecen y la temporalidad recupera su linealidad. Esto se debe a que es en ese instante en el que Jinei recibe el golpe de gracia.

El último plano del cronotopo del enfrentamiento se produce en un espacio similar al mostrado en el momento que Kenshin desenvainó su espada (un fondo azul con luces partiendo del punto de atención). Los personajes, de nuevo, permanecen estáticos, pero la capa principal se multiplica y se superpone, hasta que se desaparece (primer y segundo fotogramas de la cuarta fila). La multiplicidad de figuras expresa en el *anime* la sorpresa de Jinei ante la argucia de Kenshin que en el *manga* se mostraba mediante los signos de exclamación e interrogación. Este fondo azul pone en relación además el momento de la ideación (Kenshin era consciente de que iba a fallar y engaña a Jinei haciéndole centrar su atención en la espada) y el de la conclusión, en este plano.

El siguiente plano marca el final del cronotopo en esta secuencia, ya que el espacio detiene su movimiento. Esto se confirma en la siguiente imagen, en la que Kenshin mantiene la postura ofensiva mientras que Jinei cae al suelo. Al igual que en el *manga*, se superponen las temporalidades y emplean diversos tipos de espacio simbólico. Aquí, en vez de recurrir a marcas cinéticas, se convierte en cinético el propio espacio al dotarlo de capacidad de movimiento. Se introducen además otros espacios simbólicos. Si el *manga* presenta una imagen por definición estática, el *anime* recoge este estatismo y lo aplica a algunas capas, renunciando al desplazamiento que le otorga el formato audiovisual.

Hay que señalar que en ocasiones el empleo de sombreados, tramas y otros recursos visuales como fondo de viñeta que acabamos de señalar no siempre es resultado de una intención discursiva, sino que responde economía productiva. Algunos de estos fondos se obtienen de librerías y únicamente hay que aplicarlos y encuadrar en ellos a los personajes. Muchos dibujantes utilizan algunos fondos más o menos abstractos “con una intención puramente compositiva, como mecanismo instrumental de relleno que ayuda equilibrar los

elementos de la viñeta o que, simplemente, apoya visualmente la presencia desnuda de los protagonistas<sup>501</sup>”.

Todos estos cronotopos tienen en común una estrecha relación entre el tiempo y el espacio, que Deleuze denomina “imagen-tiempo” en oposición (complementada) a la “imagen-movimiento” (caracterizada por la sucesión de acciones y reacciones). El conjunto de cronotopos del *anime* podría definirse como bloques de “imágenes ópticas y sonoras puras, *opsignos* y *sonsignos*<sup>502</sup>”, que son la base de la “imagen-tiempo”. Ya nos referimos a Ozu y sus *pillow shot* como uno de los elementos visuales presentes en *anime*. Deleuze lo considera como uno de los autores en los que se puede apreciar el paso de un tipo de imagen a otro:

La imagen-movimiento tiende a desaparecer en provecho de situaciones ópticas puras, pero éstas descubren vínculos de un tipo nuevo que ya no son *sensoriomotores* y que colocan a los sentidos emancipados en una relación directa con el tiempo, con el pensamiento. Es el singular efecto del *opsigno*: hacer sensibles el tiempo, el pensamiento, hacerlos visibles y sonoros<sup>503</sup>.

Estos signos son los que posibilitan que la “imagen-tiempo”. No es casual que Deleuze afirme que “los *opsignos* remiten a «*cronosignos*», «*lectosignos*» y «*noosignos*»<sup>504</sup>”. Los elementos enunciados que componen los cronotopos del *anime* se pueden dividir en estas tres categorías, de modo que en el *anime* conviven “la imagen-tiempo” y la “imagen-movimiento” (algo que ya comprobó Deleuze: no se trata de conceptos opuestos, sino complementarios). El *manga* no puede construir la “imagen-movimiento”, pero sí puede desarrollar la “imagen-tiempo” a pesar de su limitación estática: “El *manga* se diferencia sustancialmente del cine y la animación. El *manga* ofrece un tipo de diagrama de la “imagen-acción” o la “imagen-movimiento”, que invita a leerlo del mismo modo que un proyector, recomponiendo el movimiento<sup>505</sup>”. Según Lamarre el *manga* supone la crisis de la “imagen-movimiento”, con lo que el *anime* reproduce el *manga* como “una nueva forma de coordinar

---

<sup>501</sup> Varillas, Rubén, op. cit. 82

<sup>502</sup> Deleuze, Gilles, 1986, 30.

<sup>503</sup> Ibid., 32.

<sup>504</sup> Ibid., 39.

<sup>505</sup> Lamarre, Thomas, op. cit., 288.



multitud de imágenes dentro de la «imagen-movimiento»<sup>506</sup>. Del mismo modo el *anime* actúa como una esquematización de la animación completa al reducir el movimiento a los mínimos elementos necesarios, como hemos visto en el análisis de la figura 5.47.

De esta manera la influencia del *manga* en el *anime* introduce esta estructura crítica de la “imagen-movimiento”. Del mismo modo que Deleuze indica la ruptura que el neorrealismo produce respecto al cine clásico norteamericano, el *anime*, debido a sus orígenes ligados al *manga*, surge como crisis de la animación completa, que durante décadas fue el estándar de animación (“imagen-movimiento”), configurándose como animación-limitada (“imagen-tiempo”), donde se produce un tipo de estructura espacio-temporal basada en la relación de las capas, su movilidad, captación y desarrollo temporal.

La temporalidad del *manga* se construye a través de elementos contradictorios. Por un lado las imágenes son estáticas y se interpretan como el “presente” dentro de la línea temporal. Gracias al lenguaje del cómic el instante aparente se expande: los textos, marcas cinéticas, representación simultánea de acciones sucesivas y onomatopeyas prolongan su duración mediante la lectura, cuyo tiempo es indeterminado.

Estas representaciones fijas de tiempo de lectura subjetivo son descompuestas en multitud de imágenes, también estáticas pero a las que se les dota de movilidad durante la adaptación audiovisual. El *anime* establece la duración de cada una de sus unidades mediante el montaje. El movimiento generado mediante la proyección no parte de una captación determinada por el *apparatus*, la cámara, sino que cada uno de los fotogramas que restituye la movilidad de la imagen se crea específicamente para que se ajuste a una duración establecida. Los elementos generados por ordenador acercan esta temporalidad a la imagen real, ya que son las interpolaciones logarítmicas del ordenador las que generan los fotogramas.

Los modos de narración temporal, así como el orden, duración y frecuencia, suelen trasladarse fielmente desde el *manga* y hasta el *anime*. La principal diferencia es que el cómic japonés emplea la organización en la página, la modificación del color (en escala de grises) y la forma de la viñeta para indicar las rupturas respecto a la linealidad de la historia. En el *anime* se le aplican filtros a la imagen y el sonido para representar estos accidentes temporales.

---

<sup>506</sup> Ibid., 290.

Finalmente vemos cómo el cronotopo determina mediante un espacio y tiempo específicos una serie de nudos argumentales característicos del *manga* y *anime*. En este caso el *anime* actúa trasladando a imagen en movimiento estos nudos. Mientras el *manga* singulariza en sus distintas entregas cada uno de ellos, el *anime* introduce la frecuencia como factor característico de los cronotopos, al repetir la misma secuencia a lo largo de la obra.

Las diferencias en la temporalidad de ambos medios se deben a la naturaleza de cada uno de ellos. Su relación no muestra alteraciones cronológicas y parece mantenerse a lo largo del período de estudio. Sus diferencias parecen deberse más al estilo y decisiones particulares en la adaptación de cada título.

Los distintos tipos de adaptación (celebración, compresión, expansión, etc.) pueden introducir numerosos cambios en la estructura temporal en función del grado de fidelidad respecto a la obra original. Entre sus diferencias también se debe señalar que el ritmo determinado por una entrega de 24 páginas y un episodio de 24 minutos (o largometraje) difieren para crear respectivos productos de entretenimiento eficaces, con lo que el *anime* puede alterar el orden, duración o frecuencia para que se ajusten al *tempo* de esa obra audiovisual concreta. Es quizás en los largometrajes donde mayor número de reestructuraciones de estos apartados se produzcan, debido a la fuerte compresión que se ejerce sobre los acontecimientos representados en el *manga*.

Excepto en la generación de la cámara lenta, donde la interpolación digital resulta más eficaz, la introducción de procesos informáticos no parece tener especial incidencia en la formación de los aspectos temporales de los relatos analizados.



### 4.3. RECREACIÓN DEL MOVIMIENTO: IMÁGENES ESTÁTICAS Y ANIMADAS

La sucesiva proyección o reproducción de fotogramas posibilita a la animación recrear la sensación de movimiento en los elementos de la imagen. Esta ilusión perceptiva no es posible en un medio gráfico, como demuestra la representación de una acción en sucesivas fases de movimiento.

El *manga* ha de simbolizar ese desplazamiento mediante artificios y convenciones. El movimiento del *anime* frente al *manga* no trata de un movimiento real frente a otro simulado. Según Deleuze, el cine nos da un “automovimiento de la imagen<sup>507</sup>”. Sin embargo la mecánica perceptiva en la que se basa el medio audiovisual “nos presenta, pues, un falso movimiento, es el ejemplo típico del falso movimiento<sup>508</sup>”. La proyección (o reproducción, en el caso de imágenes videográficas) es la suma de imágenes (“cortes instantáneos”) y un “movimiento o un tiempo impersonal, uniforme, abstracto, invisible o imperceptible, que está «en» el aparato y «con» el cual se hace desfilar las imágenes<sup>509</sup>”. En un sentido material la película es una serie de instantáneas, pero es la proyección la que anula esas instantáneas y lo transforma en una imagen única, en movimiento: “el cine es, por su mismo dispositivo, una negación de la técnica de la instantánea, del instante representativo. El instante sólo se produce en él según el modo de lo vivido, incesantemente rodeado de otros instantes<sup>510</sup>”. El cine no genera una imagen a la que posteriormente aporta el movimiento, sino que “nos da inmediatamente una imagen-movimiento. Nos da, en efecto, un corte, pero un corte móvil, y no un corte inmóvil + movimiento abstracto<sup>511</sup>”.

El paso de un instante móvil a otro no puede efectivamente dar un movimiento real. Los fotogramas, las instantáneas, son los “cortes inmóviles”. El movimiento continuo del cine presenta en cambio “cortes móviles<sup>512</sup>”. Este movimiento se convierte en un dato

---

<sup>507</sup> Deleuze, Gilles, *Conversaciones. 1972-1990* (Valencia: Pre-Textos, 1999), 96.

<sup>508</sup> Deleuze, Gilles, 1984, 14.

<sup>509</sup> Ibid.

<sup>510</sup> Aumont, Jacques, op. cit., 247.

<sup>511</sup> Deleuze, Gilles, 1984, 15.

<sup>512</sup> Ibid., 23.

inmediato de la imagen audiovisual, y “la imagen es igual al movimiento<sup>513</sup>”. Ya vimos cómo la captación cinematográfica genera una “imagen-movimiento” fruto de instantes equidistantes, pero la animación rompe esta equidad a favor de la selección significativa de los mismos. Esto crea un tipo particular de movimiento a partir de su temporalidad específica. Norman McLaren llega a afirmar que “lo que ocurre entre cada fotograma es mucho más importante que lo que existe en el fotograma; la animación es el arte de manipular los intersticios que hay entre los fotogramas<sup>514</sup>”. *Anime* y *manga* recurren de este modo a formas específicas, pero relacionadas, de creación del movimiento.

#### 4.3.1. Representación del movimiento en el *manga*

El estudio del tiempo y el espacio nos permite afrontar el movimiento como una acción producida a través de un determinado espacio y que implica un lapso temporal entre el inicio, desarrollo y final del recorrido. Las imágenes estáticas de los cómics no pueden reproducir el movimiento como tal. La dinámica de su narrativa se basa en la continuidad de las imágenes secuenciales, “pero dentro de cada imagen o pictograma sus fisuras están condenadas al estatismo. Sin embargo, muy pronto los dibujantes inventaron artificios gráficos (*movilgramas*) para simbolizar la movilidad de los personajes y los objetos<sup>515</sup>”.

McCloud señala que durante los últimos 25 años del s. XIX la búsqueda de una representación del movimiento cercana a la experiencia humana se convirtió en uno de los objetos de estudio más importantes. Finalmente el cinematógrafo se impuso a las otras modalidades. Además las primeras cámaras fotográficas, cuya mecánica no estaba aún perfeccionada, producían en ocasiones una deficiencia técnica debida a un desajuste entre el tiempo de exposición y el movimiento del objeto retratado llamado “foto movida<sup>516</sup>”. La imagen resultante mostraba un espacio nítido sobre el cual aparecía una figura borrosa con un contorno apenas perceptible. Las líneas cinéticas o *movilgramas* que designan la trayectoria

---

<sup>513</sup> Ibid., 90.

<sup>514</sup> McLaren, Norman, en Furniss, Maureen, *Art in Motion: Animation Aesthetics* (Bloomington: Indiana University Press, 1988), 5.

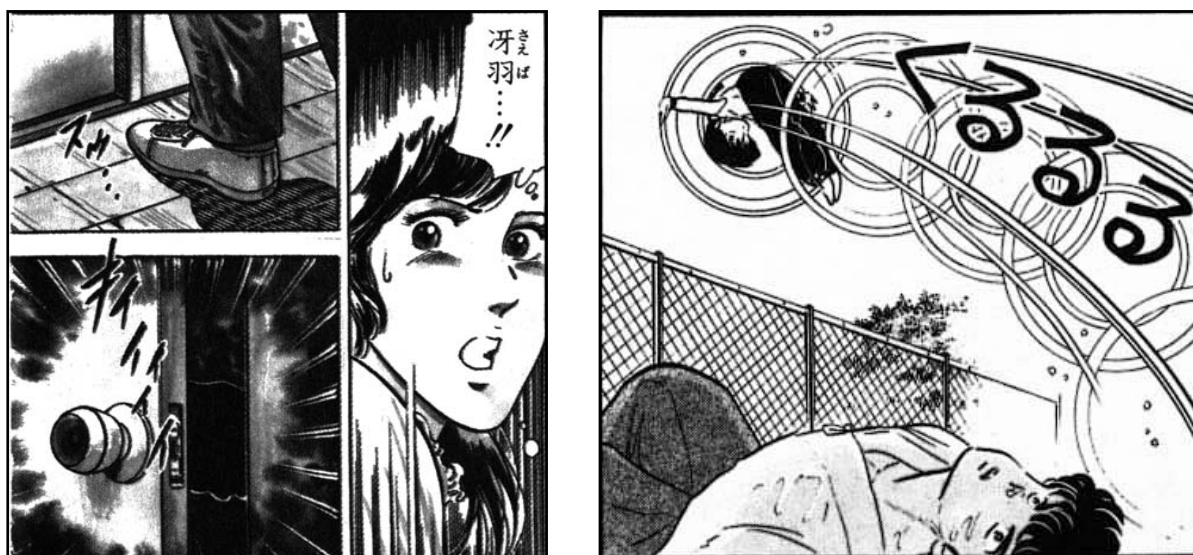
<sup>515</sup> Gubern, Roman y Luis Gasca, op. cit., 194.

<sup>516</sup> Ibid.



de los objetos en una imagen estática pueden considerarse una evolución pictórica de este fenómeno.

La fotografía supuso un elemento determinante para el lenguaje del cómic. A medida que el cine y la fotografía iban alcanzando popularidad algunos pintores emprendieron la labor de “representar el movimiento mediante la sola imagen de un cuadro<sup>517</sup>”. Artistas como Marcel Duchamp o los futuristas italianos investigaron la descomposición sistemática de imágenes móviles sobre medios gráficos estáticos. Es en estos años donde el cómic comienza a desarrollarse en Europa y Estados Unidos. Se produce así un trasvase artístico entre ambos medios que facilitó el desarrollo de nuevas técnicas que plasmaran la consecución del desplazamiento de objetos y personajes. Entre las primeras técnicas se encuentran la introducción del sonido en las viñetas como representante del acontecimiento. Si una onomatopeya va ligada a una acción, ésta permite deducir su momento anterior y posterior y, por lo tanto, el movimiento necesario para que se produzca. En la figura 6.1 vemos un grupo de viñetas (“City Hunter”, izquierda) en las que una joven aguarda aterrada la intrusión de un extraño en su dormitorio. La última viñeta muestra una puerta abierta pero es el sonido el que representa que aún se está abriendo y aporta matices de movimiento a la imagen.



(Fig. 6.1)

<sup>517</sup> McCloud, Scott, 1995, 108.

Otra de las primeras formas en las que el cómic indicaba el movimiento era al “representar un intervalo de tiempo gracias a dibujos sucesivos<sup>518</sup>”. La viñeta derecha de la figura 6.1 superpone una serie líneas que marcan un doble desplazamiento. Por un lado los círculos concéntricos simbolizan las piruetas del personaje. Sólo en la última posición se integra la figura de Ranma, pudiéndose deducir su ascensión a través de los otros cinco círculos. Para ello se trazan una serie de curvas que conectan los aros que forman así una trayectoria continua desde la esquina inferior derecha hasta la superior izquierda. El movimiento necesita en ambos casos un espacio que marque su recorrido durante un tiempo, indeterminado pero presumible. Las respectivas adaptaciones audiovisuales de ambos casos se limitan a trazar la trayectoria, de la puerta o de Ranma, mediante el movimiento explícito.

Estos dos ejemplos nos sirven para comprobar cómo la representación del movimiento en el *manga* requiere de lo que denominaremos **signos** o **marcas cinéticas**. Román Gubern las define como:

Una convención gráfica específica de los cómics, que expresa la ilusión del movimiento o la trayectoria de los móviles. Los signos cinéticos no son signos icónicos en sentido estricto, sino “iconemas”, pues no poseen semejanza figurativa con la realidad, tal como lo requiere la definición de signo icónico. Desde un punto de vista lingüístico estas huellas del movimiento deben considerarse como una metonimia que, a diferencia de las metáforas visualizadas, no procede del lenguaje verbal, sino de un proceso físico, el desplazamiento, indicado por la señalización del vacío espacial que ha recorrido el cuerpo. Los signos cinéticos han nacido como réplica expresiva a la naturaleza estática de los signos icónicos que componen los cómics, obligados como están a representar una realidad casi siempre dinámica<sup>519</sup>.

La variedad de signos cinéticos que se pueden encontrar en la actualidad se deben a la evolución del lenguaje del cómic, tanto en Occidente como en Japón. Su progresiva acumulación y comprensión por parte de los lectores ha permitido “que alcancen un estado convencional y su decodificación no suponga un problema<sup>520</sup>”. Podemos clasificar estos iconemas en tres grandes grupos<sup>521</sup>.

---

<sup>518</sup> McCloud, Scott, 1995, 110.

<sup>519</sup> Gubern, Roman, 1972, 155.

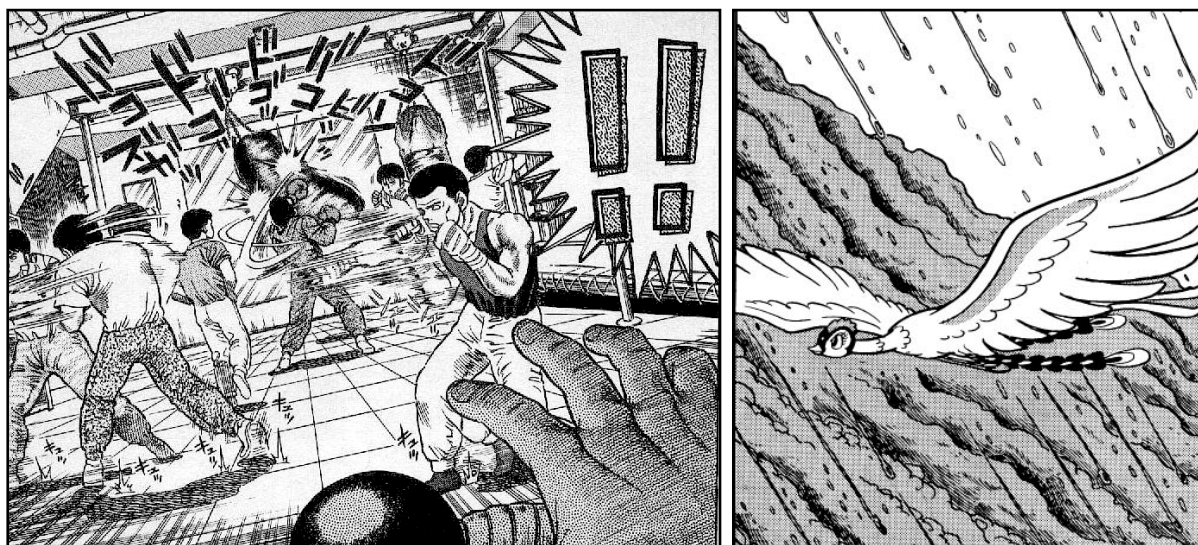
<sup>520</sup> Brenner, Robin E., op. cit., 64.

<sup>521</sup> Rodríguez Diéguez, José Luis, op. cit., 71.

#### 4.3.1.1. Desarrollo de la trayectoria

La trayectoria es la señalización gráfica del espacio que recorre un objeto. Como hemos dicho anteriormente la naturaleza estática del cómic complica la representación de la temporalidad que permite la consecución del movimiento.

6. **Trayectoria “lineal simple”:** una o varias líneas indican el espacio recorrido, bajo las cuales en ocasiones se puede observar la ilustración. Las líneas punteadas que describe la trayectoria recorrida, finas líneas paralelas horizontales que apenas muestran separación entre sí o líneas paralelas verticales son los sistemas más comunes para crear este tipo de metonimia del movimiento. Suelen emplearse para reforzar el movimiento o crear puntos de fuga hacia la zona de interés de la viñeta. Las dos viñetas de la figura 6.2 emplean esta trayectoria con fines distintos. En la imagen izquierda (“Hajime no Ippo”) encontramos numerosas líneas que representan los movimientos de los boxeadores. La viñeta presenta una gran variedad de signos cinéticos. En algunos personajes las líneas aparecen como signos del desplazamiento, mientras que en otros se combinan con la descomposición del movimiento en varias fases. Esto potencia la sensación de velocidad de una imagen que, como se puede ver gracias a la mano que ocupa la zona inferior derecha, es subjetiva. Se trata del primer momento que Ippo pisa un gimnasio, con lo que es incapaz de percibir los movimientos de los púgiles y todo le parece rápido e incomprensible. La viñeta de la derecha muestra como el fénix de “Hi no tori” vuela hacia un volcán en erupción. Las



(Fig. 6.2)



rocas incandescentes caen a su alrededor sin que el ave muestre ninguna preocupación. Aquí la trayectoria marca la velocidad de las piedras magmáticas y permite comprender su caída. Sin la trayectoria lineal simple podrían parecer puntos que flotan ingravidos en el aire.



(Fig. 6.3)

En *Hajime no Ippo* (fig. 6.3, primera fila), el primer plano anima la escena mediante el dibujo consecutivo de las distintas fases de movimiento. La viñeta se descompone en planos que presentan signos cinéticos. Los dos fotogramas elegidos muestran cómo la trayectoria lineal simple se suma a la deformación cinética de aquellas partes del cuerpo que se desplazan o reciben impactos que provocan desplazamiento. Esto puede deberse a que la complejidad visual que esto implica provocaría una acumulación visual en el plano general que dificultaría su comprensión (a estar moviéndose en esa imagen multitud de elementos). En planos más cortos se puede elegir qué elementos se adjetivan mediante estos signos y cuáles se mantienen estáticos o con una animación consecutiva. Es ahí donde la introducción de los signos cinéticos propios del *manga* enriquece el movimiento secuencial del *anime*. En *Hi no tori* (fig. 6.3, segunda fila) se opta por una imagen simbólica del vuelo del fénix, en el que la lava se representa mediante puntos de luz que caen sobre el ave o repentinas líneas que surgen desde el magma. En este caso las líneas se omiten en la primera imagen para centrar la atención en el ave sin que se dificulte la visión de figura y aparecen en el plano más general, donde su disposición a ambos lados del personaje sí aporta el dinamismo a la imagen que Tezuka construye en el *manga*

7. La **trayectoria “lineal color”** posee, como la anterior, varias líneas para representar el desplazamiento, pero la superficie existente entre ambas está marcada por un color distinto al del fondo sobre el que se produce el movimiento. Se suele emplear la reserva de color en blanco para distinguirlo del resto de elementos. Puede implicar movimientos vibratorios, vaivenes o el desplazamiento vertiginoso de un objeto.



(Fig. 6.4)

En “Nausicäa” (fig. 6.4, arriba izquierda) se pueden apreciar conjuntamente líneas de trayectoria lineal simple y color. Las simples refuerzan el movimiento y dirigen la mirada hacia el horizonte al producir un punto de fuga. Las de color representan el chorro de los motores del aeroplano. La ondulación de las capas de los personajes que están en la parte inferior actúa como consecuencia de la expansión de este signo cinético. En el *manga* el fondo es siempre del mismo color (blanco en la mayoría de los casos, aunque muchas revistas *manga* publican cada historia en un papel de distinto color para facilitar su diferenciación) con lo que no supone un relleno de color en sí mismo, sino una ausencia de trazos o volúmenes.



Bajo esta viñeta incluimos una imagen de “Spriggan”. Entre sus muchas marcas cinéticas nos centraremos en cómo la trayectoria lineal color que comienza en la parte superior del camión y finaliza en el suelo delimita el recorrido del personaje y representa la fuerza del impacto que el personaje de la parte superior izquierda ha esquivado. No se descompone el movimiento del *spriggan*, sino que únicamente se muestra su punto final y la zona blanca denota la caída. Para remarcar la potencia del personaje los pedazos del vehículo que ha dañado entran en la trayectoria lineal, con lo que adquiere una dimensión física en la imagen encontrándose así en un segundo plano. Esto es un paso más allá de la simple demarcación del movimiento.

La página completa situada a la derecha de la figura es un extracto de “Shingeki no kyojin”. En la primera viñeta se aprecia cómo un arpón se ancla al tronco de un árbol. A su izquierda un haz blanco se expande desde la salida de gases del aparato que conecta el arpón al motor. Así se justifica el elemento clarificador de la trayectoria de los soldados. En la siguiente viñeta vemos cómo la trayectoria lineal color representa una exagerada estela de gas desprendida por el mecanismo para crear líneas de lectura y puntos de fuga. En esta viñeta las líneas se superponen entre sí. Esto permite integrar y entrelazar el movimiento de varios personajes en una misma imagen sin tener que recurrir a la presentación individualizada de sus movimientos. Algunas de ellas se retuercen en espiral como signo del giro sobre el propio eje de los personajes. Se representa así mediante colores planos un movimiento tridimensional<sup>522</sup>.

El largometraje de Miyazaki, *Nausicaä*, (fig 6.4) representa el chorro de los motores mediante colores sólidos, pero añade una gradación de color en las toberas y la emisión de gases. La trayectoria lineal se adapta añadiendo color y sólo durante los instantes iniciales del movimiento para marcar su aceleración. Durante los planos siguientes se anima el objeto sobre el fondo, estático, y se reduce su tamaño para simular el alejamiento en profundidad.

---

<sup>522</sup> El artillugio que permite a los soldados desplazarse entre obstáculos a gran altura como edificios, árboles o rocas se denomina en la serie como “dispositivo de maniobras tridimensionales”.



(Fig. 6.4)

En la misma fila los dos fotogramas de *Spriggan* omiten la trayectoria. Se detalla minuciosamente la deformación de la chapa del vehículo a medida que el personaje lo atraviesa. Cuando finalmente se detiene contra el suelo se produce uno de los signos cinéticos presentes en la viñeta: las nubes de polvo, que llegan a invadir gran parte del espacio. El movimiento se representa a través de la deformación que produce en los elementos de la imagen (el camión y el suelo).

La trayectoria linear color tampoco aparece en *Shingeki no kyojin*. La viñeta que mostraba en detalle el aparato aparece aquí en un movimiento de cámara sobre el artilugio. Al tratarse de un objeto tridimensional (generado enteramente mediante composición digital, frente a los dibujos bidimensionales) la cámara gira a su alrededor mostrando cómo se activan las piezas y el cable interactúa con el motor. De ahí se vuelve a elementos bidimensionales que presentan la expulsión de gas en dos fotogramas (segunda fila, tercer fotograma). El resto del movimiento se presenta mediante la animación de los personajes a través del espacio que, al contrario que en los otros dos casos, se mueve rápidamente. El movimiento se produce por el deslizamiento de las capas. El bosque se mueve velozmente en la dirección de avance de los soldados (de derecha a izquierda), con lo que los personajes entran en la imagen por un extremo y desaparecen por el otro (abajo-arriba o derecha-izquierda). Es la ilusión de desplazamiento del espacio la que simula el movimiento. En la figura 4.39 estudiamos el caso del movimiento de cámara *steadycam* cuya simulación en el *anime* provoca la animación repetitiva del espacio para producir el desplazamiento, mientras que los

personajes mueven las extremidades pero permanecen en el mismo punto del plano. En esta secuencia se une este elemento al movimiento de los personajes a través del cuadro.

#### 4.3.1.2. Efectos secundarios producidos por el movimiento

Son situaciones que se presentan conjuntas al movimiento de algún elemento cuyo desplazamiento se evidencia en la alteración de elementos de la imagen. La viñeta de “Spriggan” de la figura 6.3 muestra la torsión de la chapa al paso del personaje y la polvareda que provoca su impacto contra el suelo. Este tipo de deformaciones son fácilmente trasladables a la animación sin tener que recurrir a marcas cinéticas. Algunos de estos efectos secundarios más comunes son:

1. **Nubes:** Rodríguez Diégez y Gubern denominan nubes a las masas de polvo (justificadas diegéticamente o simbólicas) que tienen su origen en el desplazamiento que un objeto ocasiona sobre el polvo o la tierra: “Uno de los usos más obvios de los *movilgramas* es el de expresar el movimiento de veloz huida de un personaje dibujado, con líneas dorsales o con nubecillas de polvo levantado del suelo<sup>523</sup>”. Aunque en ocasiones pueda parecer que son consecuencia de la materialidad de la superficie por la fricción, como código cinético pueden aparecer en escenarios donde no tiene por qué producirse ese efecto.

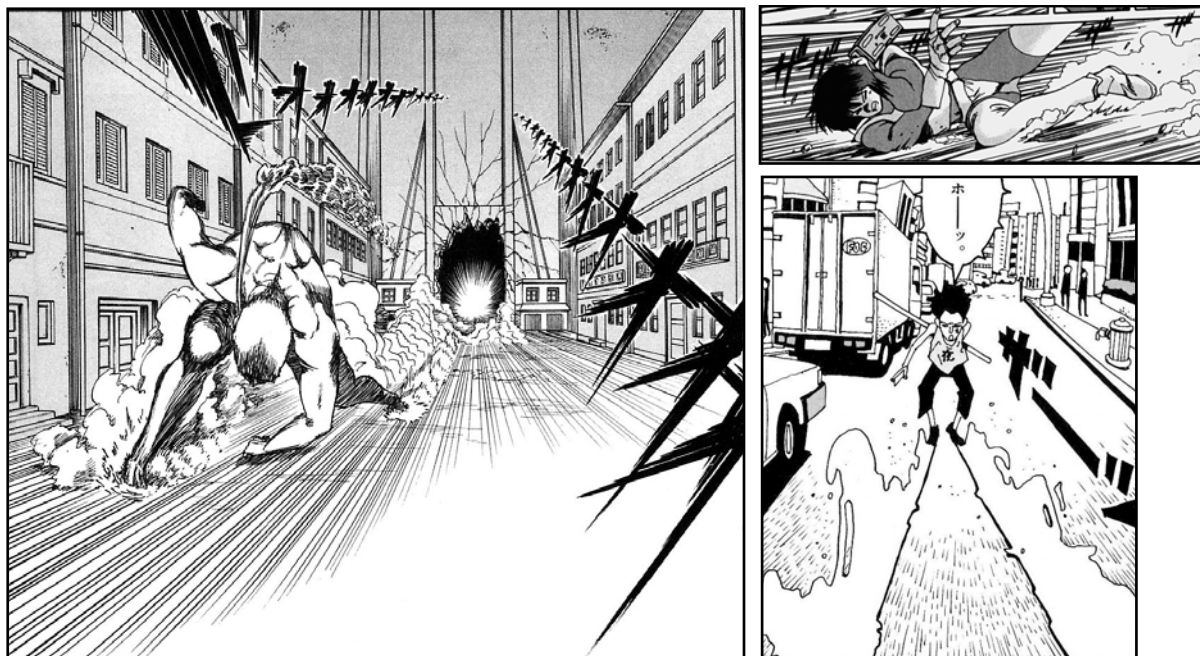
En “Shingeki no kyojin” (fig. 6.4) se representa la súbita frenada del “titán acorazado” tras atravesar un portón y crear un hueco que deja desprotegida la ciudad. El suelo presenta irregularidades propias de un terreno sin asfaltar, con lo que las nubes tienen una justificación diegética. Desde la oquedad hasta la pierna derecha, que marca el fin de la trayectoria, se superponen las siluetas de las nubes. Se observa además una concentración de trazos en el punto de finalización. Además de indicar la zona de acción móvil, aporta volumen a las nubes y las diferencia, no sólo por contorno sino por contenido, de lo que en caso de ausencia podría ser una trayectoria lineal color.

La viñeta horizontal de la zona derecha (“Ghost in the Shell”) se inscribe en un fondo mayoritariamente cinético. Algunas pequeñas rocas ocupan un plano superior de la imagen aportando cierta referencialidad al conjunto de rectas que actúan como espacio y movimiento simultáneamente. Aquí las nubes que representan el movimiento forman

---

<sup>523</sup> Gubern, Roman y Luis Gasca, op. cit., 202.

varias capas superpuestas que dotan de volumen al conjunto. Al encuadrar al personaje en un espacio tan abstracto es difícil precisar si se trata de una consecuencia de características diegéticas o un recurso simbólico formal.



(Fig. 6.4)

Finalmente en “Tekkonkinkreet” un personaje cae sobre el asfalto desde un vehículo y frena progresivamente. A pesar de que se trata de una vía asfaltada, su desplazamiento produce considerables nubes de polvo. Se refleja así el principio y fin de la acción, además de crear una perspectiva lineal en la imagen, ya que el trazo interior dibujado en el suelo es particularmente más grueso que los exteriores. La construcción de esta perspectiva se refuerza mediante la convergencia de las líneas paralelas que forman otros elementos (acera, edificios, sombras). Las nubes apenas presentan signos de volumen, aunque su forma las adjetiva como tales. Se trata así de un recurso simbólico al no tener una justificación material para que lleguen a producirse.

En cuanto al *anime*, *Shingeki no kyojin* (fig. 6.5) lleva a cabo un “ajuste por expansión<sup>524</sup>”. Una única viñeta se transforma en multitud de planos que multiplican la duración implícita en el *manga*. Las dos primeras filas se componen de fotogramas relativos a algunos de estos planos. En ellos se aprecia cómo las nubes de polvo son uno de los elementos con mayor peso compositivo en la imagen. Retrasan además la muestra

<sup>524</sup> Leitch, Thomas, op. cit., 94.



de la figura completa del titán, cuyo origen se oculta. Los puntos de vista muestran al personaje y su movimiento desde variedad de ángulos (picados, contrapicados, frontales, traseros y cenitales). Una aportación del *anime* como marca cinética ausente en el *manga* son las líneas blancas que se pueden apreciar en el tercer fotograma de la segunda fila. Actúan como plasmación simbólica del viento, de la fuerte corriente de aire que la oquedad ha creado. De este modo la serie recurre a marcas cinéticas del *manga* para representar un elemento (las corrientes de aire) invisible.



(Fig. 6.5)

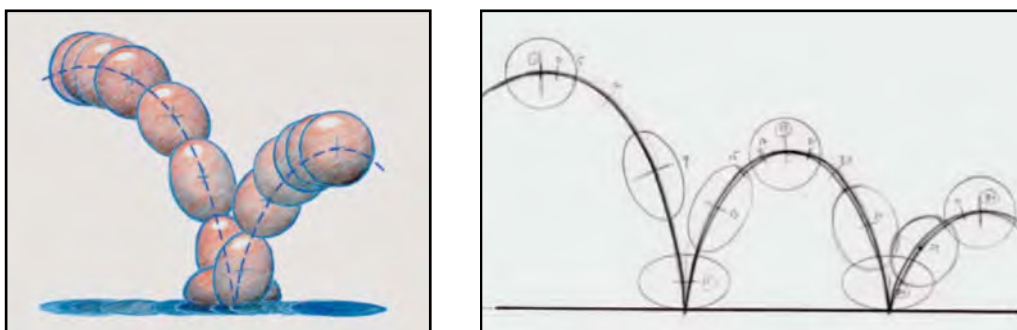
La tercera fila muestra un fotograma de *Tekkonkinkreet* donde la perspectiva lineal del *manga* se convierte en paralela: las rectas se mantienen paralelas. La nube de polvo desaparece. En su lugar es el espacio el que se mueve (mediante el deslizamiento de capas) mientras los pies permanecen en el mismo punto de la imagen. Como efecto secundario del movimiento se dibuja el roce del calzado sobre el asfalto, que hace saltar pequeñas virutas y marca el suelo con la goma quemada por el roce.

El último fotograma pertenece a *Ghost in the Shell*. La sargento Kusanagi entra en plano desde el marco izquierdo y es el espacio el que se mueve, mientras que el personaje permanece en un punto constante de la imagen. No hay en este caso ni nubes ni roce. Únicamente se rellena el espacio móvil con líneas de trayectoria lineal simple. Vemos así



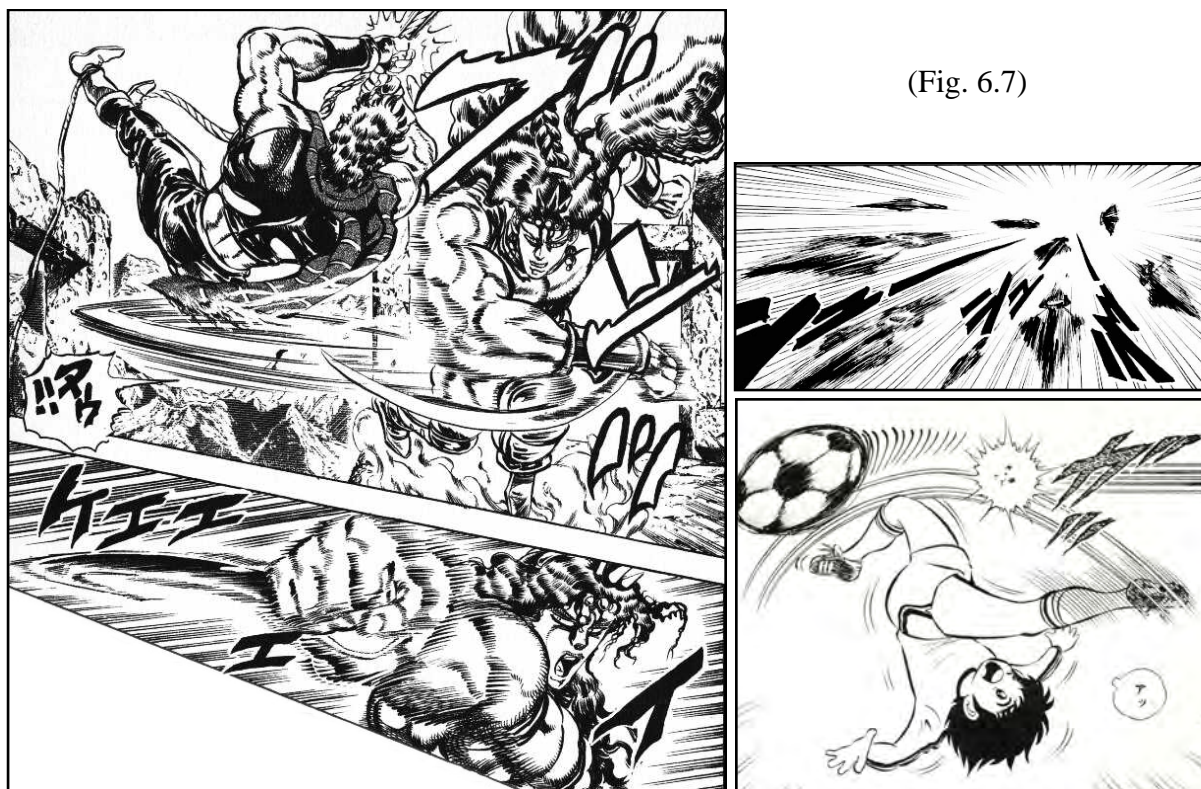
como diversos tipos de nubes se traducen en unos casos con fidelidad, en otros casos se adaptan a las características reales del espacio o se omiten. El simbolismo, que en el caso del cómic dota de movilidad a los objetos que se interpreta como un signo dinámico puede omitirse en las obras animadas, ya que puede suponer un exceso de *movilgramas* para una imagen que ya de por sí tiene movimiento

2. **Deformación cinética:** otra de las herencias del cine y la fotografía es el *motion blur*. Uno de los primeros ejercicios de animación es el rebote de una pelota<sup>525</sup> (fig. 6.6). Este problema es muy útil para afrontar como la velocidad, caída, y rebote deforma aparentemente los objetos en movimiento. Dependiendo del punto donde se encuentre la esfera la deformación corresponderá al eje vertical, horizontal, o deberá mantener su forma. Una pelota es un objeto dúctil, con lo que resulta fácil comprender y aplicar esta técnica. A esto se le conoce como aplastar y estirar (*squash and stretch*). Si hacemos que la pelota cambie de forma según su estado aumentaremos la impresión de movimiento y, sobre todo, que la pelota sobre el escenario tenga masa y peso propia. La pelota se aplasta cuando toca el suelo, pero luego se alarga cuando sale despedida hacia arriba, o cuando está a punto de tocar el suelo. Sin embargo, conserva su forma en los fotogramas intermedios (*breakdown position*), que es también el punto donde la pelota va más lenta. Es una técnica imprescindible en animación cuyos principios se pueden extrapolar a multitud de acciones. La animación permite así adaptar la forma del objeto móvil en función de su trayectoria, velocidad o punto del recorrido donde se encuentre. El cómic debe decidir, en función del de movimiento de la imagen, qué deformación va a aplicar.



(Fig. 6.6)

<sup>525</sup> White, Tony, op. cit., 25.



(Fig. 6.7)

La viñeta inferior derecha (“Captain Tsubasa”, fig. 6.7) presenta el esférico en un punto correspondiente a la caída. Su deformidad simboliza la aceleración que ha ganado la pelota y, por tanto, la fuerza del chute del joven. La viñeta desarrolla un movimiento más complejo al incluir líneas de trayectoria lineal simple que describen el recorrido de la pierna. Otros signos cinéticos aparecen en la pelota, sobre las zonas contiguas al contorno del futbolista y sobre la pierna que ha ejecutado la patada. Una forma estrellada marca el golpe de impacto del pie con la pelota que se refuerza con una onomatopeya. Y la trayectoria anterior de la pelota se representa mediante líneas cinéticas paralelas (frente a la curva del pie). De todos los elementos sólo uno presenta deformación cinética, pues es la pelota la que se quiere adjetivar como veloz.

En la viñeta superior derecha (“Naruto”) los cuchillos *kunai* (cuyo significado literal es “indoloro”) han sido dibujados mediante una doble deformación: por un lado su forma se alarga o ensancha en función de la distancia a la que se sitúan con respecto al encuadre. Por otro su forma se desdibuja mediante la indefinición de su masa a través de trazos blancos. Esta doble combinación se complementa con las líneas cinéticas que se dibujan sobre un espacio completamente plano y el punto de fuga que crea su unión progresiva. Estos elementos componen una imagen que transmite sensación de velocidad.

Las dos últimas viñetas, a la izquierda, de “Jojo’s Bizarre Adventure” combinan igualmente varios signos cinéticos (como nubes o trayectorias de color lineal). En ambas hay un tipo de deformación presente. Se aprecia en el brazo derecho de Kars, el personaje de cuyo antebrazo sobresale una hoja metálica. En la primera viñeta la cara exterior de la extremidad se desdibuja. Una serie de rectas paralelas inconexas dibujan el brazo del personaje, que no aparece en la parte interior. Mediante esta deformación se enfatiza hiperbólicamente el movimiento. Mientras una zona se percibe como estática la otra sigue en movimiento. Algo similar ocurre en la segunda viñeta. Aquí el espacio se transforma en una superficie cinética carente de perspectiva. Únicamente la cara interna del hombro presenta cierta linealidad en el contorno de la extremidad. El resto emplea un método de deformación similar. Se enfatiza que, debido a que el primer ataque contra Jojo ha fallado, intenta de nuevo alcanzarle con un ataque más rápido, con lo que fondo cinético resalta esta sensación de velocidad. El sonido representado por las onomatopeyas muestra un desarrollo: en la primera se produce un sonido grave mediante una escritura vertical (“bunn”). Los caracteres poseen un volumen mayor al que tendrán los de la siguiente viñeta, que son más pequeños, horizontales, y representan un *tokinokoe* (“keeeei”), un grito más agudo que transmite mayor sensación de velocidad. Así la misma técnica de deformación de movimiento se varía junto a otros movilgramas y elementos sonoros para plasmar la aceleración de una acción respecto a la anterior.

La versión animada de *Jojo’s Bizarre Adventure* (fig. 6.8, primera fila), si bien presenta una composición muy similar (incluso las onomatopeyas aparecen inscritas en la imagen), los movilgramas del brazo de Kars no aparecen, ya que el personaje está dotado de movimiento propio. La trayectoria de la cuchilla sí permanece como una estela polícroma. En la viñeta del *manga* el autor pretende transmitir mediante sus marcas cinéticas la velocidad y el recorrido del arma. Este último aspecto se mantiene, mientras que el otro se representa mediante el movimiento. Las onomatopeyas reproducen los sonidos mencionados anteriormente, tanto en la banda de audio como en imagen. Esto sucede en ambos planos. El espacio cinético en el que suceden las dos imágenes facilita la transición de un plano a otro, de modo que la variación es más leve que si se pasara de un entorno figurativo a otro más abstracto.



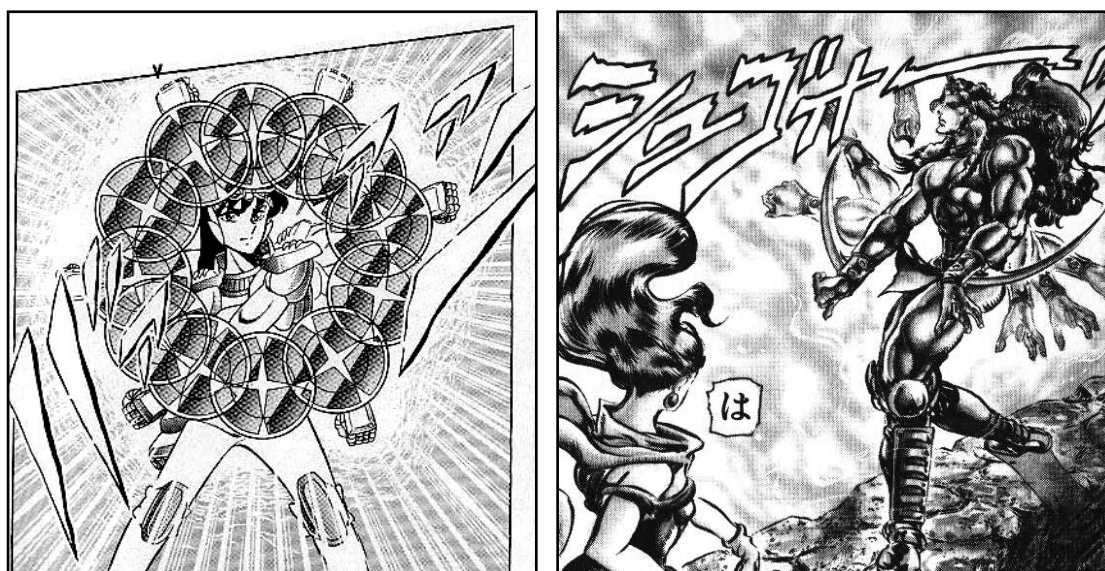
(Fig. 6.8)

En la segunda fila (*Naruto*) la deformación por movimiento se traduce en un alargamiento de las figuras, que conservan su masa íntegra, y su forma es uniformemente alterada. Para que sean perceptibles (ya que en apenas 6 fotogramas cruzan el plano) se repiten en variaciones alternas en la región del plano. La primera serie de 3 *kunai* ocupa una región del plano mediante su disposición triangular. La zona que queda libre es la que ocuparán los tres siguientes. Se turnan así para producir una impresión de densidad espacial. La velocidad que el *manga* introducía en los elementos mediante su contorno difuso, el *anime* la reproduce mediante un rápido desplazamiento desde el punto de fuga hasta el fuera de campo.

En los últimos tres fotogramas (*Captain Tsubasa*) la deformación del movimiento es la característica más notoria del plano. El personaje ejecuta la “chilena” en el momento que la pelota conserva su esfericidad. A partir ahí comienza la deformación que se va acentuando a medida que se acerca a la cámara. El resto de marcas cinéticas se omiten ya que el movimiento del personaje puede representarse sin necesidad de recurrir a ellas.



3. **Descomposición del movimiento:** McCloud, en su recorrido por los antecedentes del cómic, considera a Eadweard Muybridge el autor que más influyó en los posteriores desarrollos de esta técnica<sup>526</sup>. Sus experimentos cronofotográficos en animales y personas sirvieron para comprender cómo el movimiento puede dividirse en fases que a su vez forman ciclos repetitivos. Barbieri denomina a este tipo de movimiento “repetido<sup>527</sup>”. A lo largo de los capítulos anteriores hemos visto algunos ejemplos en los que una viñeta presenta a un mismo personaje en varios puntos (fig. 4.25) o la repetición de algunos elementos simultáneamente en una imagen para transmitir temporalidad y movimiento en un espacio (fig. 5.29). A través de contornos múltiples y figuras que plasman las diferentes fases de consecutivas de su acción física. Simula la exposición múltiple y el difuminado de los contornos y “de este modo se plasma el personaje genera una especie de eco óptico de gran expresividad plástica<sup>528</sup>”.



(Fig. 6.9)

La viñeta izquierda de “Saint Seiya” (fig. 6.9) delimita un fondo cinético sobre el que el movimiento circular del antebrazo derecho se descompone en 12 momentos. Cada fase se superpone a la anterior de forma que no es posible deducir la secuencialidad del desplazamiento. La composición diagonal de la onomatopeya (“paaan”) actúa como marca extradiegética dramática más que como representación de un sonido emitido.

<sup>526</sup> McCloud, 1995, 108.

<sup>527</sup> Barbieri, Daniele, op. cit., 230.

<sup>528</sup> Gubern, Roman, op. cit., 274.



Masami Kurumada trata de mostrar cómo el personaje es capaz de interceptar los golpes sin importar su orden o dirección. De ahí la superposición y ausencia de indicadores cronológicos en su sucesión. La atención se centra en lo móvil ya que el resto del cuerpo permanece estático. La presentación es selectiva, ya que sólo el antebrazo del personaje se descompone. Brazo y hombro se presentan en una diagonal fija, con una de las hombreras de la armadura repetida en dos posiciones.

En “Jojo’s Bizarre Adventure” (derecha) la descomposición presenta marcas cronológicas. Tomando como referencia el tronco de Kars podemos deducir que la posición de los brazos que presenta un menor grado de transparencia es la final. Aparecen en cada extremidad una serie de etapas que se van superponiendo. Desde la parte superior hasta la inferior de la imagen cuatro momentos se solapan, de modo que podemos deducir la primera y última posición de los brazos: “aquellas más cercanas al presente han de aparecer por fuerza más diáfanas [...] el momento de la acción cronológicamente más lejano es el más etéreo en lo visual<sup>529</sup>”. Si en el caso de “Saint Seiya” la transparencia se usaba para producir la ilusión de simultaneidad, aquí se emplea para marcar un orden. En ambos casos la representación no es equiparable a la exposición múltiple fotográfica, ya que la nitidez de las fases de movimiento es clara, aunque en el caso de la segunda viñeta analizada no lo sea la opacidad.

La primera fila de fotogramas de la figura 6.10 equivale al plano de la serie de Kouzou Morishita. La simultaneidad se transforma en secuencialidad: por cada ataque efectuado por su contrincante, el personaje realiza un movimiento de defensa. Para que la lectura del plano sea clara cada posición varía levemente con respecto a la anterior. Los golpes que recibe, ausentes en el *manga*, tienen una presencia notoria en el *anime*.

El plano de *Jojo* combina simultaneidad con secuencialidad. Aprovechando las capas dibujadas para cada fase del desplazamiento se alternan dos tipos de imágenes en los elementos móviles. El primer momento aparece individualizado (segundo fotograma de la segunda fila). La siguiente fase del movimiento muestra una superposición entre el punto actual y el siguiente (primer y tercer fotogramas). Se van compaginando así estos dos tiempos, de modo que el movimiento se presenta secuencial y descompuesto. La

---

<sup>529</sup> Varillas, Rubén, op. cit., 222.

conclusión de estos dos casos es que la animación no necesita descomponer el movimiento en un mismo plano ya que puede representar el trayecto de un personaje o elemento entre dos puntos sin recurrir a la simultaneidad de imágenes, pero que este concepto puede representarse mediante la superposición de capas, aprovechando elementos inherentes al proceso de la animación (en este caso las hojas transparentes donde se dibujan los fotogramas) para producir efectos similares a los del medio gráfico.



(Fig. 6.10)

#### 4.3.1.3. El movimiento en la instantánea

En el apartado 4.2.2 estudiamos las implicaciones del momento esencial y qué significado tiene el instante en el *manga* y su traducción al *anime*. En el apartado del movimiento de Rodríguez Diéguez indica cómo una imagen estática construye el movimiento a través del instante elegido.

En la figura 6.11 (“Slam Dunk”) las dos primeras viñetas en la parte superior izquierda muestran una acción y reacción ante un salto prodigioso hacia la canasta (mostrado en la fig. 4.60). La acrobacia se interrumpe en una imagen estática (zona inferior izquierda). El contraste entre los fondos cinéticos de las dos primeras viñetas y el espacio plano de la tercera muestra el fracaso de Sakuragi al chocarse contra el tablero. La mirada del personaje, la rigidez de su postura y el texto del globo (“¿Eh?”) y el estatismo general crean el contrapunto cómico.

En la parte superior derecha, la viñeta de “Rurouni Kenshin” muestra un momento donde la trayectoria lineal color actúa como guía de lectura (son líneas centrípetas, con lo que

nos dirigen hacia el centro, sin haber ningún elemento que se dirija hacia allí. El personaje del centro se presenta con el arma baja y una grieta se abre desde su posición. El resto de personajes observan atentos a su alrededor. Se puede deducir que ha sido él quien ha producido la grieta con un golpe sin necesidad de otras marcas cinéticas.



(Fig. 6.11)

La última imagen pertenece a “Bakuman”. En ella el protagonista mira por la ventana de su habitación sosteniendo una tostada en su boca mientras sujeta la cortina con la mano derecha. La inferencia aquí es que se ha acercado a la ventana con la tostada en la mano, la ha sujetado con la boca y posteriormente ha abierto la cortina. Como decíamos en el apartado del instante, el momento de la acción seleccionado (bien sea el inicio o el final) puede dar pistas de qué va a suceder, sin mostrarlo, o presentar el resultado de modo que se pueda deducir su causa. En las tres viñetas presentadas es la consecuencia la que aparece y las características del momento elegido permiten inferir las acciones previas.

En la figura 6.12 podemos observar estas inferencias. En la primera fila aparecen tres fotogramas de *Slam Dunk*. El primero corresponde a la segunda viñeta. El espacio cinético se complementa con un color que contrasta con el del personaje. De ahí se pasa súbitamente a una imagen donde el fondo es plano, blanco, dotado además de una intensa luminosidad que desdibuja ligeramente la silueta del personaje. Presenta un leve movimiento: el personaje se

desliza ingravidamente de derecha a izquierda (segundo y tercer fotograma). A medida que lo hace aparece en su rostro uno de los símbolos más reconocibles del *manga* y el *anime* para situaciones embarazosas: la gota de sudor (tercer fotograma). El *anime* toma así la viñeta e intenta potenciar su comicidad mediante un movimiento imposible (el horizontal en vez de vertical) y la súbita aparición de la gota.



(Fig. 6.12)

La segunda fila muestra tres planos de *Rurouni Kenshin*. Lo que en el *manga* se representa mediante una sola imagen aquí se transforma en tres. El primer plano se compone de dos momentos. La caída de la espada se produce sobre un espacio cinético (primer fotograma), mientras que las consecuencias del impacto lo hacen en uno figurativo (segundo fotograma). La grieta que podíamos apreciar en la zona central de la viñeta se abre camino en el segundo plano (tercer fotograma) durante varios segundos hasta que se pone en relación la brecha y al personaje del fondo (cuarto fotograma). Se multiplica así la duración y puntos de vista tanto del instante presentado en la viñeta como de los momentos previos.



El plano de *Bakuman* (tercera fila) reproduce la imagen tal y como la habíamos comentado en la viñeta. No se nos muestra el interior ni las acciones que llevan hasta ese momento. El punto de vista del *manga* se mantiene y es desde ahí desde donde se aprecian los movimientos que conducen al instante representado en el cómic. El movimiento que la animación es capaz de transmitir a cada elemento le dota de gran libertad a la hora de adaptar estos instantes estáticos del *manga*, pudiendo potenciar el tono de la escena (comedia, acción, naturalidad) mediante la plasmación secuencial del movimiento.

El instante además obliga al *anime* a desarrollar la expresión de los personajes o a insertar planos durante locuciones extensas (como los *pillow shot*) para rellenar ese lapso:

En el momento de diálogos largos los personajes aparecen con su rostro estático en *kime gao* (decisión clara), con una expresión que corresponde a ese *kime zerihi* (diálogo decisivo). Si un personaje habla en el *anime* en *kime gao* desde el principio, la última frase no tiene vida. Interpretando la intención de la viñeta del original, usamos un rostro para una frase durante unas cuantas líneas y llenamos el resto con otras cosas para que resalte la expresión de esa cara con esa frase<sup>530</sup>.

En función de la complejidad del instante pueden ser necesarias nuevas imágenes que eviten el estatismo de un rostro cuya animación suele reducirse a la boca y un leve movimiento de los ojos. La animación limitada emplea el montaje para compensar aquellas viñetas en las que el texto tiene una presencia predominante.

#### 4.3.1.4. Combinaciones de marcas cinéticas

Estos tres aspectos (trayectoria, efectos secundarios producidos por el movimiento e instantánea) hemos visto que pueden combinarse de modo que la imagen represente el movimiento mediante la suma de varios de ellos, dando lugar a nuevas formas.

En la figura 6.13 la página de “Captain Tsubasa” (izquierda) contiene *movilgramas* en las viñetas y transiciones que hay entre ellas. Podemos distinguir tres bloques visuales. En una composición convencional cada uno estaría contenido por un marco. El primero se encuentra en la parte superior derecha (el personaje salta hacia la pelota). El segundo es la patada que ocupa el centro de la página. El tercer bloque son los dos muchachos que contemplan la escena. En el primero vemos cómo la base está delimitada por un marco

---

<sup>530</sup> Yoichi Fujita, entrevista en estudio Sunrise, 18 de septiembre de 2014.





(Fig. 6.13)

diagonal. El resto de lados de la viñeta carecen de él; gran parte de la imagen está impresa a sangre, rompiendo los límites de la enmarcación. Si bien su función específica no es la de crear movimiento, la línea de indicatividad que crea culmina en el punto donde se produce el salto. De ahí surgen una serie de círculos concéntricos cuyo tamaño progresivo trata de transmitir la separación del suelo. Mediante trayectorias lineales simples se marca el ascenso. La pelota, deformada por el movimiento se dirige hacia él desde una dirección opuesta. Pero lo más novedoso es cómo la deformación por movimiento se transforma en trayectoria lineal color desde la base (zona ausente de *movilgramas*) hasta el límite superior de la página (donde los signos cinéticos tienen mayor presencia). En la base de la imagen aparecen una onomatopeya: バッ (“paa”). Sobre ellos se descompone su forma en trazos paralelos alargados debido a la deformación del movimiento ascendente pasando a ser rectas de trayectoria que denotan el ascenso de la figura. La onomatopeya (cuyo sentido hace referencia al desplazamiento) se convierte en esta viñeta en signo cinético, en *movilgrama*. La siguiente zona en la que el hombre de la gabardina ejecuta una patada al balón comienza a mitad de la anterior imagen. El balón se suele presentar en este punto como esférico, ya que aún no ha

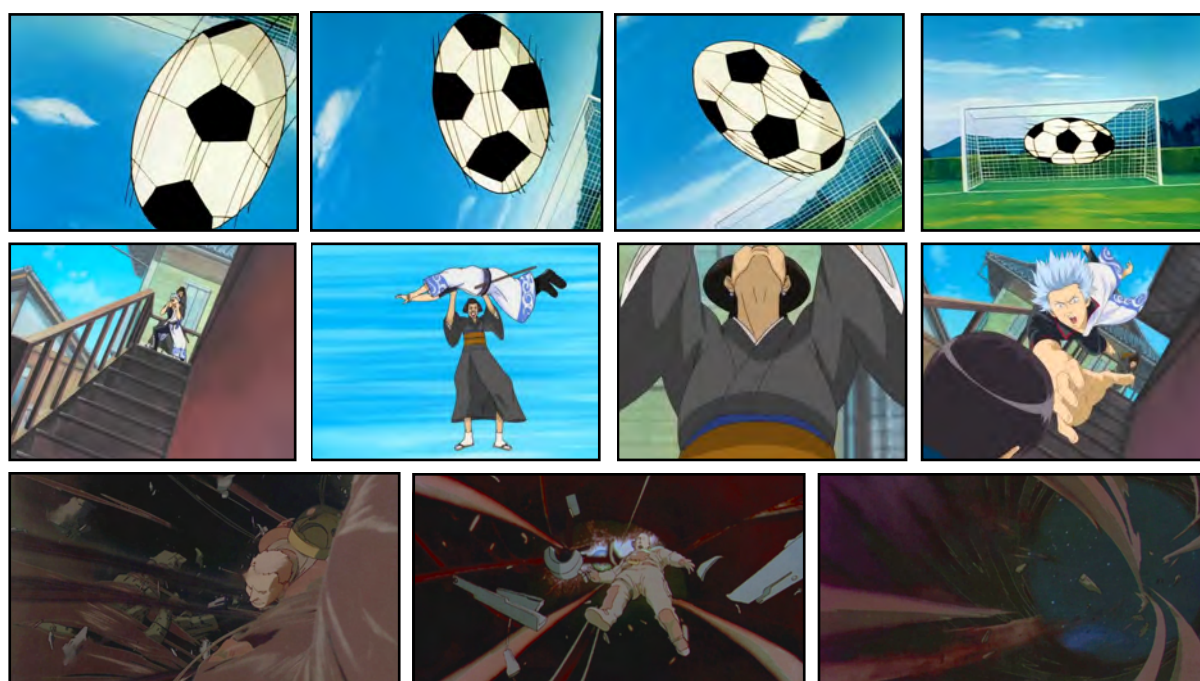
alcanzado la velocidad que implicaría su deformación. La forma estrellada que actúa como símbolo de impacto. La pierna presenta una leve descomposición de movimiento mediante los trazos que insinúan su silueta, que además incluye trayectorias lineales simples y de color. A lo largo de la extremidad una onomatopeya representa el golpe y su lectura nos lleva hasta un espacio cinético en el que se encuentra el personaje. Ese espacio de líneas de trayectoria simboliza su movimiento, ya que la portería a la que apunta no ofrece ningún tipo de indicador dinámico. Sobre los palos se enmarca un globo cuyos emisores son los jóvenes que se encuentran en la tercera zona. Todas estas imágenes aparecen sin una frontera clara, son los elementos cinéticos y la lectura la que las delimitan y relacionan entre sí. Finalmente los niños miran al futbolista ejecutar la chilena. El único indicador de movimiento aquí es su gestualidad. Sus figuras se superponen al espacio cinético, pero el hecho de que una imagen esté tomada desde el lado derecho y la otra desde el izquierdo “rompe el eje”, lo que da la impresión de que se encuentren mirando hacia el mismo lugar. Esta página presenta una compleja suma de elementos que consiguen construir en una imagen estática una sensación dinámica muy elaborada. La ausencia del marco en gran parte de la imagen no sólo remite a la temporalidad, sino que representa la expansión del movimiento más allá de los límites propios de una viñeta. Vemos además como el marco puede configurar espacio, del tiempo y movimiento.

La viñeta de la parte superior derecha abre una entrega de “Gintama”. Aparentemente se trata de una instantánea. Gintoki aparece suspendido en el aire y desde una composición semisubjetiva Shinpachi observa cómo cae. Si bien la angulación contrapicada, la perspectiva lineal formada por la barandillas, escalones y la reducción progresiva de escala en el personaje (el tamaño de la mano es mucho mayor que el de los pies, lo que representa distancia y velocidad) otorga a la imagen una profundidad suficiente para comprender el movimiento, un elemento importante pasa casi desapercibido. Se trata de la mujer presente en el punto de fuga. Es ella la que ha lanzado a Gintoki, harta de sus demoras en el pago de la hipoteca. En el instante elegido ese personaje debería estar estático, o al menos su movimiento sería mucho menos relevante que el de Gintoki (que se encuentra suspendido cayendo hacia la calle) o el de Shinpachi, que acaba de entrar en la escena. La mujer presenta trayectorias lineales en su contorno que movilizan su figura. Esta contradicción crea el

movimiento mediante la ruptura de la norma, es decir, es un dinamismo más discursivo que representado.

Por último las tres viñetas de “Magnetic Rose” representan a los personajes en un movimiento y temporalidad instantánea. Ninguno de ellos presenta los rasgos de movimiento cinéticos que hemos analizado hasta ahora. Es el espacio quien señala el desplazamiento de los objetos y personajes. Las líneas cinéticas actúan como lugar y dirección. Bien sea mediante líneas paralelas en la viñeta, con diagonales o rectas que tienden a unirse para crear un punto de fuga, su direccionalidad indica que los elementos se están desplazando.

La superposición de los diferentes modos cinéticos en una misma viñeta puede ser necesaria si no se quiere caer en el estatismo debido a la repetición. La variación formal implica así una mayor diversidad y capacidad de representar el movimiento.



(Fig. 6.14)

En cuanto a las adaptaciones animadas (fig. 6.14) *Captain Tsubasa* (primera fila de fotogramas) se presenta mediante una animación convencional (secuencial, los movimientos se producen fluidamente a modo de imitación del referente real). Lo más destacable de la secuencia es cómo la rotación de la pelota, deformada por el movimiento, se acompaña de una rotación de cámara. A medida que la pelota se aleja la horizontalidad se va restableciendo. Este elemento no estaba presente en el *manga*, se trata de un elemento

original de la serie, y trata de aportar un movimiento visual extra a la imagen por medio de técnicas audiovisuales. Este giro sobre el propio eje del objetivo difícilmente podría haber sido dibujado en un cómic sin tener que recurrir a la presentación en viñetas sucesivas (de manera similar a la que hemos presentado estos fotogramas).

La viñeta de *Gintama* sin embargo da lugar a varios planos. En primer lugar vemos el forcejeo de Gintoki y su casera. La trifulca continúa en un espacio cinético donde la mujer agarra a su inquilino. Se retoma la integración de los personajes en el espacio figurativo por medio de un primer plano donde intuimos que Gintoki es lanzado. El tercer plano corresponde a la viñeta. Aquí hay una varias equivalencias con el *manga*. Todos los personajes aparecen estáticos, Shinpachi, Gintoki y la casera. Ésta última no presenta ningún *movilgrama*, aparece inmóvil. Gintoki permanece suspendido en el aire, pero varios de los elementos de su figura, como el pelo o la ropa, ondean levemente. El movimiento aquí es selectivo, pues la figura debería moverse pero permanece quieta y en cambio se animan algunos elementos menores. Mediante esta combinación se transmiten las intenciones cómicas de Hideaki Sorachi en el *anime* aportando algunos movimientos que el *anime* es capaz de producir.

La última fila presenta el equivalente en la historia de la película *Memories*, que sustituye la persecución por una brecha en el casco de la nave que expulsa a los astronautas al vacío. A pesar de las diferencias mantiene la movilización del espacio respecto al personaje, si bien se justifica mediante los elementos que están en el interior de la base y salen despedidos. Este recurso formal se mantiene a pesar de que la situación es bastante distinta.

#### 4.3.1.5. Movimiento subjetivo

Hasta ahora hemos considerado el movimiento determinado por las marcas cinéticas asumiendo un punto de vista externo, como “un ojo imaginario que observa un cuerpo en movimiento sin poder discriminar con exactitud todos y cada uno de los detalles y gestos que componen la secuencia total de ese movimiento<sup>531</sup>”. Scott McCloud llama la atención sobre

---

<sup>531</sup> Varillas, Rubén, op. cit., 233.



una variante peculiar en el empleo de las líneas cinéticas, un tipo de movimiento que pone en relación la sensación de desplazamiento con el observador, el “movimiento subjetivo”<sup>532</sup>:

Cuando una cámara de cine no conseguía fijar con precisión a una figura u objeto en movimiento, se producía una suerte de efecto borroso. [...] Si la cámara se mueve con el objeto móvil, éste permanecerá enfocado mientras que el segundo plano quedará borroso<sup>533</sup>.

Según McCloud fueron los *mangaka* japoneses de finales de los años 60 quienes observaron este fenómeno visual y lo adaptaron al lenguaje del cómic, y “los dibujantes de *manga* se han caracterizado siempre por su gran habilidad a la hora de elaborar escenas muy dinámicas con una recreación visual impactante de los movimientos rápidos”<sup>534</sup>.



(Fig. 6.14)

En la figura 6.14 Sorachi presenta, en una misma página, ambos tipos de movimiento. En la primera fila la viñeta de la derecha coloca a los personajes en un fondo cinético. La serie de líneas paralelas que hemos denominado hasta ahora como espacio cinético representa por deformación de movimiento los elementos estáticos de la imagen, frente a los móviles

<sup>532</sup> McCloud, 1995, 114.

<sup>533</sup> McCloud, 1995, 113.

<sup>534</sup> Varillas, Rubén, op. cit., 223.



que aparecen nítidos. Esto sucede bajo el pretexto de que la “cámara” o punto de vista que nos muestra la escena se mueve a la misma velocidad que los personajes, situándose a su lado. De este modo los personajes aparecen nítidos mientras se deforma el espacio por el desplazamiento. La viñeta de la izquierda nos presenta el caso opuesto. Aunque en el lado izquierdo de la imagen aparezcan multitud de trayectorias lineales simples se puede apreciar que los elementos del espacio presentan la misma nitidez que aquellos que podemos ver a la izquierda y que carecen de signos cinéticos. Aquí el punto de vista permanece fijo, anclado al lugar, con lo que los personajes que entran rápidamente en el cuadro aparecen desenfocados, con parte de su contorno configurado mediante marcas cinéticas. La viñeta de la parte inferior muestra cómo ese espacio deformado por el movimiento puede variar en una misma imagen. La situación es la siguiente: los tres protagonistas intentan escapar de un guarda canino, que atrapa a Shinpachi. Este agarra a Gintoki en un intento de zafarse del perro, que al verse retenido por su amigo se aferra a Kagura (la última en lado izquierdo). La chica es el personaje que más espacio ha recorrido, con lo que su zona es la que se adjetiva como móvil mediante las líneas cinéticas. A medida que dirigimos nuestra vista hacia la derecha el dinamismo se pierde así como las marcas de movimiento. La postura de los personajes subraya la irrupción de sus respectivos movimientos. El cinetismo subjetivo se emplea en esta viñeta para colocarnos en el punto de vista de cada personaje respecto a su desplazamiento.

Este movimiento subjetivo se traslada al *anime*. En el primer fotograma de la primera fila (fig. 6.15) los personajes aparecen definidos, mientras que el fondo presenta deformación por movimiento digital (*motion blur*) y líneas puramente cinéticas, sin que puedan asociarse a ningún elemento móvil. El plano equivalente a la segunda viñeta está precedido por una imagen original del *anime* que no se encuentra en el *manga*: la espada avanzando frontalmente hacia la cámara (segundo fotograma). Por correspondencia con el plano previo (un escorzo de Gintoki) podría tratarse de un plano subjetivo. Lo que nos interesa sin embargo es que se repite la estructura de representación del movimiento. La espada se muestra perfectamente nítida mientras el espacio aparece completamente deformado por el movimiento y recubierto por líneas cinéticas. Los rangos de color que aparecen en la imagen mantienen cierta referencia con el espacio en el que se produce la escena. De ahí se pasa al movimiento subjetivo contrario. El pasillo, ventana y puertas que rodean a los personajes se encuentran, naturalmente, estáticos, ya que no son elementos móviles. La cámara se

posiciona en su lugar, igualmente inmóvil. Los personajes carecen de animación, al comienzo del plano ya se encuentran en la posición que podemos observar en el tercer fotograma de la tercera. Sin embargo presentan *movilgramas* e incluso el extremo de su figura que trata de representar un movimiento más acusado (derecho en el caso del personaje que ataca, superior en el que esquiva) pierde su nitidez y se difumina, a la vez que presenta trayectorias lineales simples para acentuar el desplazamiento. Estos planos evidencian la influencia que el *manga* puede llegar a tener a través de sus logros discursivos para representar el movimiento. Aun pudiendo recurrir al movimiento secuencial que la animación de cada fotograma le otorga se inclina por representar el mismo estilo que el medio gráfico sin que el dinamismo de la escena se resienta.



(Fig. 6.15)

Las tres siguientes filas de la figura 6.15 muestran los tres planos de *Gintama* de la tercera viñeta (fig. 6.14). El primer fotograma de la segunda fila capta al guardián nítido sobre un fondo cinético. De ahí se pasa a una suerte de travelling lateral en el que se va

mostrando cómo los personajes se agarran entre sí. El plano comienza con el guarda asiendo el brazo de Shinpachi, que es quien tiene más cerca. La cámara se desplaza hasta mostrarnos su expresión al verse atrapado. El recorrido lateral continúa sobre un espacio vacío, que es el equivalente al recorrido por Gintoki y que le separa de su amigo. Esto no es problema para Shinpachi, que en el primer fotograma de la tercera fila logra agarrarle. Al igual que con el personaje anterior avanzamos hasta el rostro. De nuevo el espacio que le separa de Kagura. Al contrario que los otros dos personajes la posición final goza de una duración extra, en la que Kagura se inclina forzando su huida. La simultaneidad del momento que veíamos en la viñeta nos mostraba toda la secuencia, de modo que en última instancia sólo Kagura mantenía cierto movimiento. En el *anime* aparece el cinetismo asociado de un modo similar al del lado izquierdo de esa viñeta. Todos los personajes se enmarcan en ese espacio adjetivado por los *movilgramas* porque están en movimiento en el instante en que la cámara los capta. Kagura, a la que se le dedica un poco más de tiempo en plano, es la que posee mayor aceleración de todos los personajes, con lo que tiene la inercia suficiente para poder inclinarse e intentar escapar. Por último vemos un plano en el que se nos muestra a través de una panorámica la escena final: la profundidad de campo pone en relación al último término (primero en la cadena de sucesos, el guarda canino) con el primero (último en aparecer, Kagura). La viñeta que compaginaba movimiento y detención en una sola imagen se descompone en dos planos: uno para el intento de huida y otro para el momento en que todos los personajes se encuentran parados al inmovilizarse mutuamente.

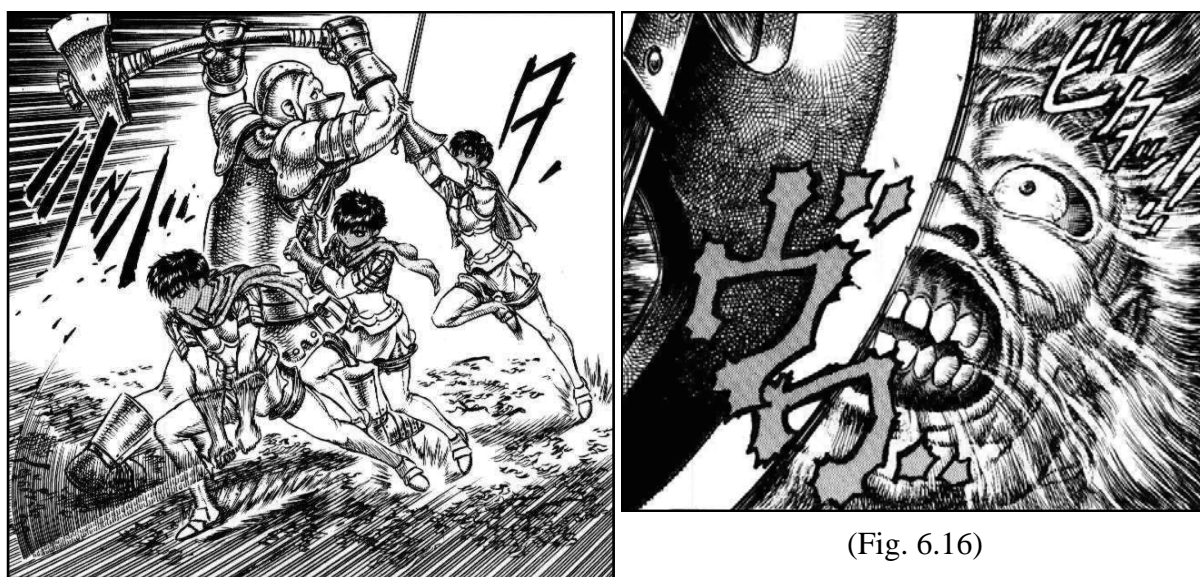
Los signos de movimiento según Barbieri “no representan a ningún objeto, sino precisamente al movimiento, y por tanto a la duración; son el conectivo temporal que mantiene juntas a una serie de figuras inmóviles captadas cada una en un momento crucial<sup>535</sup>”. La descomposición del movimiento que vimos anteriormente representaba simultaneidad y movimientos simples.

En la viñeta izquierda de la figura 6.16 (“Berserk”) podemos ver cómo las tres figuras que aparecen muestran tres acciones sucesivas. En un primer momento Kiaska bloquea el ataque del mercenario empujando su codo. Una onomatopeya a su derecha representa esta acción. El segundo movimiento consiste en un deslizamiento bajo su axila. Mediante

---

<sup>535</sup> Barbieri, Daniele, op. cit., 228.

trayectorias lineales simples, la representación de unas gotas de sangre, la onomatopeya y la última fase del movimiento se sugiere que ha concluido la estocada. En una misma viñeta podemos ver la selección de instantes que señalábamos en el apartado temporal: se representa el momento anterior y posterior a la acción. Las tres figuras aparecen con el mismo grado de nitidez, no hay una imagen más diáfana que otra para mostrar el pasado. El movimiento construye la temporalidad a través de la sucesión y el orden de lectura, que en el cómic es uno de los principales motores de la duración.



(Fig. 6.16)

La viñeta derecha de la figura 6.16, también de “Berserk”, ejemplifica otro tipo de movimiento iterativo, como la descomposición que acabamos de analizar, que Barbieri denomina “temblequeo”: se trata de una simbolización dinámica estrechamente emparentada con las de las imágenes precedentes [...] es una disminución de la definición de la imagen (la cual, al estar en movimiento frenético, no puede ser bien fijada)<sup>536</sup>. Esta oscilación que se traduce en contornos desdibujados remite al temblequeo de las figuras mediante la vibración de las líneas que los representan.

En *Berserk* (fig. 6.17) se pueden encontrar ambas viñetas representados. La segunda película de la trilogía de Toshiyuki Kubooka ejerce un ajuste por compresión en estas escenas, de modo que no aparecen. El primer momento de la viñeta izquierda aparece en un plano detalle en el que se resalta el bloqueo de Kiaska. A continuación se pasa a un plano americano, en el que se sigue apreciando este momento (se produce así una repetición) que

<sup>536</sup> Barbieri, Daniele, op. cit., 231.



deja paso mediante continuidad lineal a la estocada y al último momento de acción de la viñeta. No se superponen simultáneamente las acciones, sino que se presentan sucesivamente animadas. El *anime* nos muestra la efectividad de la viñeta a la hora de presentar un movimiento en continuidad a través de instantes aislados en una misma imagen. La segunda viñeta, que presenta lo que Barbieri denomina como “temblequeo” como representación del temblor nervioso, se presenta de un modo distinto pero igualmente significativo. Los fotogramas segundo y tercero de la segunda fila presentan los contornos definidos e íntegros. El temblor se traduce en una ligera variación de la posición de la figura del personaje así como la oscilación de determinados gestos faciales. Una observación detenida de los dos fotogramas ofrece diferencias en el labio, fosas nasales y algunos rasgos expresivos del rostro. La animación aprovecha su capacidad de movimiento lineal para, mediante dos fotogramas alternados, representar el miedo del personaje a través del movimiento de su figura. La tercera fila corresponde a la continuación del plano de las dos primeras, el ataque de Kiasca. Lo presentamos para mostrar un modo muy común de temblor exclusivo del *anime*. Una vez que Kiasca ha abatido al mercenario desde un plano contrapicado se ve cómo su cuerpo cae pesadamente al suelo. Para representar el peso y su caída en el momento del



(Fig. 6.17)



impacto la cámara oscila verticalmente varias veces. Se trata de un movimiento virtual o *camera shake*. Mediante esta vibración, que es más acusada en los primeros fotogramas y más leve en los últimos, se transmite el movimiento que la caída de un objeto pesado produce sobre un radio cercano.

Un modo más verosímil, como ocurre en *Nausicaä* o *Akira*, es el de animar únicamente el cuerpo, como si rebotara contra el suelo. Mediante la animación de cámara se consigue, por un lado, descargar trabajo a los animadores y ejecutar ese efecto en postproducción. Por otro se magnifica la fuerza de la caída, ya que su fuerza parece afectar a la propia visión que posibilita la escena. Como este efecto no se puede producir en el *manga*, se recurre a técnicas como el temblequeo o líneas cinéticas paralelas al contorno (como las que se pueden ver alrededor del futbolista de "Captain Tsubasa" en la tercera viñeta de la fig. 6.7) de la figura para su representación.

#### 4.3.2. El movimiento en el *anime*

Hemos señalado anteriormente cómo en función del número de fotogramas dibujados para un segundo de animación podemos hablar de animación completa o limitada. La animación completa se suele concebir como la vertiente más artística, mientras que la limitada se ve como la hermana pobre e incorrecta<sup>537</sup>. Se tiende a definir las respectivamente como una oposición entre el movimiento y el estatismo. La limitada se presenta como un modo en el que no hay apenas movimiento, la animación es muy pobre y sus la movilidad de los elementos es muy rígida.

La animación se divide, en un nivel muy básico, en tiempo (*timing*) y espaciado (*spacing*). Imaginemos una pelota rebotando de un lado a otro de la pantalla. Cada uno de los botes que da la pelota en el suelo es el *timing* de nuestra animación. El espaciado, sin embargo, es la separación de la pelota en cada fotograma intermedio entre bote y bote. Si grabáramos con una cámara a esa pelota tanto el tiempo como el espaciado dependerían de la física, siendo el camascopio un mero observador. En el *anime* ya hemos visto como la selección de instantes puede alterar las relaciones entre *timing* y *spacing*, otorgando mayor fluidez y detalle a unos momentos que a otros. Los fotogramas extremos, intermedios e

---

<sup>537</sup> Lamarre, Thomas, 2009, 72.

intercalados no se relacionan de manera puramente matemática en todos los casos, sino que la similitud en su distancia depende, entre otros factores, de si estamos ante animación completa o limitada.

#### 4.3.2.1. Animación completa y limitada

La animación completa se suele emplear en largometrajes de alto presupuesto. En cine de imagen real, a velocidad normal, se impresionan 24 imágenes para cada segundo. En la animación los personajes pueden llegar a estar en continuo movimiento. Dado que conlleva bastante trabajo, el movimiento puede conseguirse con 12 dibujos por segundo (ya señalamos cómo Disney trabaja a unos 18 fotogramas por segundo). Para movimientos rápidos, como peleas o bailes, es necesario animar “en unos” (24 fotogramas por segundo), mientras que en acciones más sencillas bastará animar “en doses<sup>538</sup>” (12 fotogramas por segundo). En el capítulo del tiempo hablamos de las secuencias *sakuga* como un fenómeno excepcional en las series *anime*. El trabajo que requiere crear un mínimo de 24 imágenes para cada segundo de emisión ofrece unos resultados visuales muy impactantes (fig. 5.10) pero el plan de trabajo que ha de ajustarse mediante *trade-of* o simplificación de la animación en otras escenas. En series como *Shingeki no kyojin* pueden aparecer con pocos minutos de diferencia escenas de animación hiperlimitada y una secuencia *sakuga* de más de 20 segundos. En *Akira* se emplean una media de 18 dibujos por segundo. Si a eso le sumamos el movimiento de los fondos u otros elementos, podemos llegar a sumar una gran cantidad de capas animadas.

En ese plano de *Akira* (fig. 6.18) podemos observar se representa como la frenada. La detallada imitación del comportamiento físico de la motocicleta y su progresiva frenada no sería posible con animación limitada. Son esos fotogramas extra los que aportan el realismo al desplazamiento. Los fotogramas representados no alcanzan el segundo de duración. Aún así “la animación nunca puede representar la realidad. Los colores no pueden ser limpios y los movimientos siempre aparecen enfocados. La animación no debe parecerse al cine, porque los elementos que la componen son completamente distintos<sup>539</sup>”.

---

<sup>538</sup> Lamarre, Thomas, 2008, 125.

<sup>539</sup> Toshikyuki Kubooka, entrevista en Studio 4C, 17 de septiembre de 2014.



(Fig. 6.18)

Gracias a los esfuerzos de la productora de Tezuka, Mushi Productions, se consiguió implantar un método rápido y económico con un planteamiento visual lo suficientemente sólido como para que la animación limitada se haya desarrollado sobre sus bases hasta la actualidad. No fueron los japoneses, sin embargo, los que inventaron la animación limitada, pues ya se empleaba en series norteamericanas como *Popeye* o *Los supersónicos*. Incluso la United Production of America (UPA) extendió las técnicas de la animación limitada por todo el país<sup>540</sup>. El equipo de Tezuka se basó en otros medios: el *kamishibai* o “teatro de imágenes deslizantes”, el *manga* (Osamu Tezuka era un reputado *mangaka* ya por aquel entonces) y la falta de medios tecnológicos<sup>541</sup>. El grado de perfeccionamiento de la animación limitada japonesa es tal que incluso cuando se trata de animación completa, como en algunas películas de Miyazaki u Oshii, se emplean técnicas de animación limitada. Los fondos “pictóricos”, la importancia del diseño de personajes y la combinación de movimiento entre las distintas capas de la imagen ofrecen esta impresión dinámica.

<sup>540</sup> Butler, Jeremy G., *Television: Critical Methods and Applications* (Belmont, Routledge, 1994), 278.

<sup>541</sup> Steinberg, Marc, «Immobile Sections and Trans-Series Movement: Astroboy and the Emergence of Anime», *Animation: an interdisciplinary journal*, Vol 1-2, (2006), 198.



(Fig. 6.19)

Los movimientos de cámara adquieren más importancia en la animación limitada:

En la animación limitada, hay una tendencia a que la "cámara" se deslice sobre la imagen (incluso si esto se produce deslizando la imagen en lugar de mover la cámara), y que su velocidad y dirección impartan una sensación de movimiento. Esto es diferente del sentido de una posición de visión impartida a través de la perspectiva cartesiana. Está más cerca de un arte de describir, desarrollar, o escanear el mundo. Además, en animación limitada, el corte de imagen a imagen tiene más importancia, al igual que el ritmo y la velocidad de los recortes. El corte entre planos estáticos tiende a funcionar bien con escenas de los personajes que hablan (una variación del plano-contraplano), y la voces en *off* (intercambios de diálogo y monólogos) se vuelven más importantes en la introducción de un sentido de continuidad a través de los cortes<sup>542</sup>.

Cuanta menos animación hay dentro de un plano, menos duración se le otorga. El montaje puede acelerar el corte entre imágenes, así como su ritmo y velocidad. En los primeros fotogramas de *Saint Seiya* (fig. 6.19) se aprecia la ausencia de fotogramas intermedios que retraten el movimiento con fluidez. Esos seis fotogramas corresponden a apenas un segundo de la serie. La ausencia de progresión en los primeros instantes del plano se compensa con una detención mayor en la parte final. Mediante este artificio se logra acelerar el proceso de creación mediante la simplificación de la representación del movimiento sin que la verosimilitud se vea excesivamente afectada. “La animación limitada no trata de generar movimiento como la animación completa, ya a veces no hay planos animados. La animación limitada se acerca al diseño gráfico o al *manga* que la animación

<sup>542</sup> Lamarre, 2008, 122.

completa<sup>543</sup>”. Estas elipsis internas relacionan el lenguaje de la animación (mediante la intencionada omisión de determinados momentos en un mismo recorrido) con el *manga*, que ha de decidir qué instante o instantes representa para que en el medio gráfico se capte claramente el movimiento de sus objetos y personajes.

No faltan autores que consideran la animación limitada, concretamente el *anime*, como una rama inferior dentro de la animación mundial:

Desde el punto de vista del dibujo y de la animación los *anime* tienen una homogeneidad que les caracteriza y acusan también cierta monotonía impuesta por la lógica comercial del producto seriado. Las expresiones de caras y cuerpos son estándares y, en general, menos eficaces de lo que un buen nivel cualitativo demandaría; el dibujo es estilizado y mediocre, basado en fórmulas repetitivas [...] No se respeta la sincronía entre emisiones vocales y movimientos de la boca. Los movimientos están limitados y son inexpressivos. Los ojos de los personajes humanos son desbaratados, llenos de luz y reflejos, y las melenas tienen varios colores<sup>544</sup>.

Bendazzi considera que la animación completa consolidada por Disney es el modelo de animación, y todas aquellas desviaciones técnicas y estilísticas son pobres tentativas. Su obra, *Cartoons: 110 años de animación*, realiza un recorrido por toda la animación mundial, enumerando los autores y obras de cada país. En el caso de la animación japonesa añade: “Tras una criba de calidad, no quedaría mucha de esta producción<sup>545</sup>”, y señala únicamente 5 series (dos se encuentran en nuestra muestra, *Lupin III* y *Evangelion*). Rescata algunos elementos positivos, como el guión, el estilo narrativo cinematográfico, y la dirección. Pero lo que Bendazzi considera como debilidades pueden ser, precisamente, sus fortalezas.

#### 4.3.2.2. Características de la animación limitada

Marc Steinberg sintetiza en siete los rasgos que marcan la estética y producción de la animación limitada en el *anime*<sup>546</sup>:

1. **Animación en treses:** una misma imagen (incluidas todas las capas: personajes, fondo y demás elementos) puede mostrarse durante tres fotogramas, lo que suma ocho imágenes

---

<sup>543</sup> Lamarre, 2009, op. cit., 185.

<sup>544</sup> Bendazzi, Giannalberto, op. cit., 415.

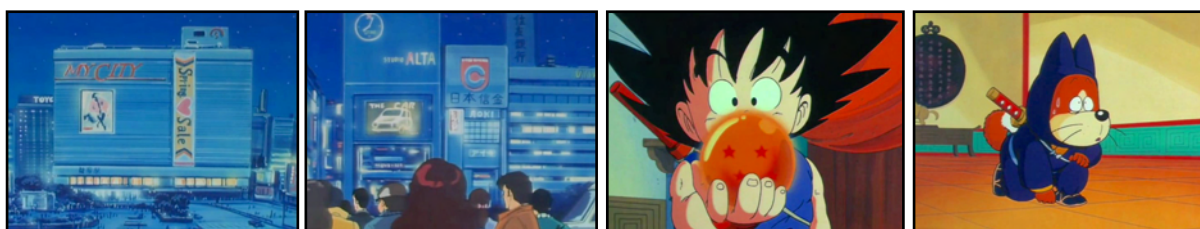
<sup>545</sup> Ibid.

<sup>546</sup> Steinberg, Marc, op. cit., 200.



por segundo, frente a los 12 fotogramas de la animación completa. Las figuras 6.18 y 6.19 sirven como ejemplo de animación completa y limitada respectivamente.

2. **Imágenes fijas:** empleando una única imagen para aquellos momentos en los que el movimiento no es esencial, como planos en los que se muestra la reacción de un personaje, de multitudes, o diálogos donde se omite el movimiento al emplearse el sonido. A través del diálogo y movimientos de cámara se intenta crear la impresión de temporalidad y movimiento en imágenes estáticas. Los dos primeros fotogramas de la figura 6.20 son planos de localización. Se trata de un espacio amplio donde se pueden apreciar personas y vehículos. En el primer fotograma los viandantes se reducen a líneas verticales apenas definidas. En el segundo más cercano a la multitud, se distinguen las figuras e incluso se puede diferenciar por el trazo la capa de los personajes y la del fondo. Sin embargo no hay animación. En ambos planos el movimiento lo otorga la cámara (un *zoom in* en el primero y una panorámica horizontal que recorre el espacio en el segundo). Los dos planos de *Dragon Ball* (tercer y cuarto fotogramas) muestran personajes estáticos. En el primero de ellos un *zoom* de acercamiento aporta algo de movimiento a la imagen, mientras que el segundo es completamente estático. Mientras tanto el texto de sus interlocutores se encabalga bajo sus imágenes, con lo que se disimula la ausencia de movilidad en la imagen alegando la atención que prestan los personajes al diálogo.



(Fig. 6.20)

3. **Desplazamiento de capas o “celdas impulsoras”:** bien mediante una imagen dibujada sobre acetato transparente, como una figura que se mueve, o a través del desplazamiento del entorno bajo el personaje. Esta técnica es frecuente en desplazamientos laterales. En la figura 6.5 analizamos un plano de *Ghost in the Shell* donde era el personaje estático el que se movía sobre un fondo dinámico. *Rurouni Kenshin* (fig. 5.47) genera el movimiento a través de personajes estáticos encuadrados en un espacio móvil. Relativos a este punto los fotogramas segundo y tercero de la tercera fila encajan con esta técnica

de desplazamiento de capas, así como los vistos de *Gintama* (fig. 4.39) en relación al los movimientos de cámara.

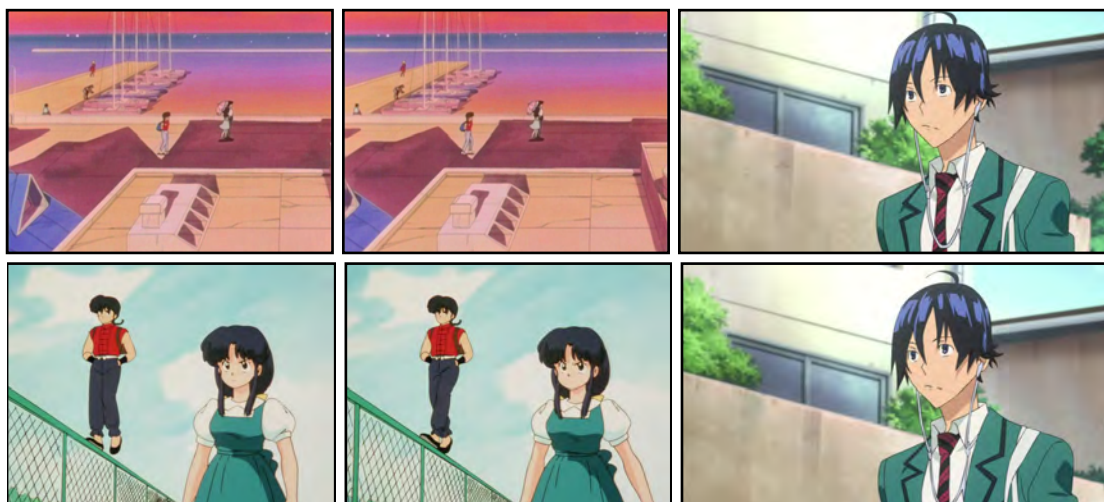
En *Evangelion* la animación limitada se emplea a base de celdas impulsoras, generando sensación de movimiento al “deslizar las capas de la imagen y mover muy poco el personaje<sup>547</sup>”. La sucesión de estos fotogramas simula el movimiento. En el primer fotograma de la figura 6.21 el vehículo apenas se mueve, únicamente muestra un traqueteo oscilante vertical. Son las líneas de la carretera (mediante repetición) y el desplazamiento de las capas que conforman el fondo lo que genera la impresión de movimiento. Aunque el coche permanezca quieto da la impresión de avance. En el segundo fotograma sucede algo similar. La pared que se puede apreciar en el fondo es un patrón animado repetitivo; todo lo demás está inmóvil. Por último se recurre a este sistema de la forma aún más más simplificada. En el tercer fotograma se muestra un plano en el coche se supone que está anclado a una cinta transportadora. Una serie de luces azules se van desplazando a lo largo de la parte superior del plano, y es su sucesión la que nos aclara que la cinta está en movimiento.



(Fig. 6.21)

4. **Repetición:** a través de bucles de movimiento que reiteran acciones como caminar, usándose junto con el desplazamiento de capas. En los personajes el tronco permanece quieto, mientras que las extremidades se mueven y el fondo se desliza bajo ellos. Los dos fotogramas de *Saint Seiya* de la primera fila (fig. 6.22) ilustran esta repetición. La figura de Seiya, en el centro, avanza a través del espacio mediante la animación de sus piernas. El resto de personajes de la imagen permanecen estáticos. Más complejo es el plano de *Ranma* (en la segunda fila), que camina sobre la valla y mueve únicamente las piernas. Aunque se trate de una acción repetitiva se animan todas las articulaciones (rodilla,

<sup>547</sup> Lamarre, Thomas, 2008, 134.



(Fig. 6.22)

tobillos, tarsos) ofreciendo un resultado efectivo en la representación del desplazamiento. La chica mueve brazos y hombros. Al encontrarse las manos fuera de campo su animación es mucho más simple. Además la valla, también mediante repetición, se desplaza de acuerdo a un patrón repetitivo. Esta técnica no es algo que se haya desechado con la introducción de medios digitales. *Bakuman*, una serie muy posterior, retrata el paseo de su protagonista sin recurrir a partes móviles. Su figura se eleva y desciende imitando los pasos mientras una lenta panorámica vertical recorre su figura, pero no se anima ninguna parte del cuerpo en especial, sino que toda su capa se desplaza verticalmente mientras el fondo se desliza bajo él.

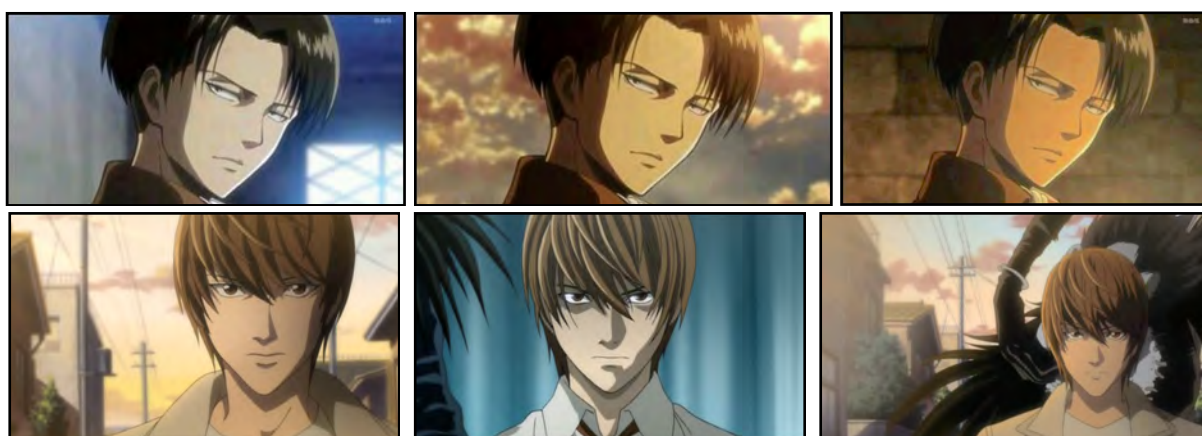
5. **División:** consiste en fragmentar al personaje en unidades mínimas de modo que solo las partes esenciales tengan movimiento. Durante los primeros planos de los diálogos es posible animar únicamente la boca, que se divide en tres posiciones: abierta, semicerrada y cerrada. En el *anime* japonés, al contrario de lo que ocurre en otros países, la fase de doblaje se ejecuta prácticamente al final del proceso, con lo que apenas hay sincronía de movimientos labiales. En ocasiones la boca se mueve a un ritmo completamente distinto al de las palabras que enuncia. Aunque los diálogos son el ejemplo más claro, puede aplicarse a prácticamente cualquier movimiento que permita la división. El ejemplo de la caminata que acabamos de ver empleado en la repetición se basa en la división. En la figura 6.23 vemos dos ejemplos de *Evangelion* y *Bleach* respectivamente. Mediante la alternancia de estas tres posiciones de boca se construye en diálogo en la mayoría de escenas. La boca ni siquiera necesita estar completamente cerrada, como vemos en el



(Fig. 6.23)

primer fotograma de la segunda fila. La expresión del rostro complementa el diálogo y su repetición redonda la gestualidad del personaje.

6. **Uso múltiple o banco de celdas:** se trata de un banco o librería de imágenes sobre acetato transparente (o capas con canal *alfa* en el caso de producciones digitales) creado para eliminar la necesidad de dibujar cada acción en cada episodio o escena. Determinados movimientos, expresiones o fondos se archivan y reutilizan a lo largo de la serie o largometraje. En el banco de celdas se almacenan, por ejemplo, las posiciones de la boca, los ojos o incluso rostros o figuras genéricas que se emplean a medida que sea necesario. En la figura 6.24 vemos dos ejemplos de *Shingeki no kyojin* y *Death Note*. En la primera fila el rostro del personaje se encuadra en distintos escenarios variando la iluminación del rostro de acuerdo a la luz y color de la escena. En la segunda fila Light se presenta con alteraciones en la iluminación, ojos o tamaño en el encuadre. Dependiendo de las necesidades se pueden variar las sombras a la expresión sobre la base de un mismo rostro y así no tener que trazar el dibujo nuevamente.



(Fig. 6.24)



7. **Planos de corta duración:** si la duración de un plano se alarga es posible que requiera más animación, algo que puede omitirse mediante planos más cortos (en cuanto a la temporalidad, no nos referimos al tamaño de cuadro). Por lo tanto una concatenación de planos cortos o incluso imágenes estáticas se emplean el lugar de planos más largos que requieran de movimiento. Los fotogramas que ilustran la página superior de *Captain Tsubasa* (fig. 4.33) pueden servirnos para ilustrar la duración. Excepto los planos en el que Tsubasa golpea el esférico (en el que se ralentiza el movimiento, con lo que su duración aumenta) y el correspondiente al alejamiento de la pelota en profundidad (su duración está determinada por el progresivo empequeñecimiento del objeto) el resto de planos son bastante cortos. Como se puede observar se trata de imágenes sencillas donde incluso los fondos son planos. En el primer y sexto fotograma se representan planos congelados, sin movimiento. En el octavo únicamente se anima la boca y en el quinto sólo oscila la figura del autobús. Mediante la disminución de la duración de los planos se puede reducir la cantidad de elementos animados. Esto, unido a la reutilización de figuras y fondos (o el uso de fondos planos), es una de las bases de la animación limitada. Al alternar planos detalle, generales, espacios referenciales y planos se logra obtener una dinámica visual variada que no resulta monótona.

Estas técnicas no se aplican del mismo modo en series y largometrajes. El ritmo de montaje de los productos para televisión tiene a ser más rápido, con lo que los planos suelen ser más cortos, acumulando mayor número de características de la animación limitada:

Mi ritmo personal es bastante impaciente. Y (*Gintama*) se emite en televisión. Lo hacemos así para que el público no cambie de canal, que es algo fundamental. Adelanto la información medio paso más rápido que lo que piensa el público para que no cambien de canal. Me pongo en el lugar del espectador. Con un ritmo más rápido que el que permita relajar la tensión de la escena. [...] Respecto al *anime* para el cine, el público viene pagando y ve la película concentrado. Así que podemos dedicar ese tiempo, cinco segundos, donde queramos, cinco segundos que pueden esperar<sup>548</sup>.

Las producciones cinematográficas presentan mayor duración de los planos, lo que implica mayor animación de los mismos, acercándose a la animación completa. Pero otras características, como el deslizamiento de capas, uso de bancos y división aparecen igualmente en largometrajes *anime*.

---

<sup>548</sup> Yoichi Fujita, entrevista en estudio Sunrise, 18 de septiembre de 2014.



#### 4.3.2.3. Articulación del movimiento en la animación limitada

El resultado de estas técnicas de ahorro de tiempo y presupuesto es la animación limitada. En ocasiones la inmovilidad, más que el movimiento, configura las escenas, y muchas veces la acción de los personajes se sostiene por la voz. El resultado del *anime* es un orden de poses o "cortes inmóviles", retomando los planteamientos de Deleuze, y una secuencia de movimientos. Sin embargo, frente a la definición de Deleuze del cine como "imagen-movimiento" que niega el instante a favor del flujo móvil que es la imagen proyectada, lo que encontramos en la animación limitada y, especialmente, el *anime* es un punto intermedio, un medio que se compone como un conjunto de elementos comunicativos individuales y que se trata tanto en el movimiento como la inmovilidad, el desplazamiento y las pausas, acercándose a la "imagen-tiempo".

El cine como medio presupone relaciones homogéneas y mecánicas entre los fotogramas (de ahí los "instantes cualesquiera" de Deleuze referidos al muestreo mecánico de la cámara de instantes temporales). También implica la eliminación de las diferencias entre un fotograma y otro, ya que los "cortes inmóviles" se convierten en "cortes móviles". Esta supresión de diferencias entre "instantes cualesquiera" individuales es la base para la proyección o reproducción. Ahí se basa parte de la impresión de realidad que transmite el cine. La especificidad de la animación es que permite una relación heterogénea entre fotogramas y provoca una brecha entre estas imágenes. El *anime* se basa en la explotación de esta relación heterogénea, que ya no son "instantes cualesquiera", sino "una combinación de momentos, movimientos y poses<sup>549</sup>". Según Inuhiko Yomota el *anime* tiende hacia:

La materialización de momentos privilegiados (es decir, poses) recreada como momentos ficticios en una época posterior al colapso de la era trascendental de la metafísica, cuyo movimiento se ha transformado en la representación fragmentada de una sucesión de "instantes cualesquiera<sup>550</sup>".

Aunque Yomota refiere su comentario a propósito del *manga*, su formulación es especialmente apropiada para reflexionar sobre el *anime*, y su particular economización de la representación del movimiento a base de "cortes inmóviles" (los momentos de inmovilidad

---

<sup>549</sup> Steinberg, Marc, op. cit., 199.

<sup>550</sup> Yomota, Inuhiko, op. cit., 27.

que implican la redefinición de las poses como instantes significativos) y secuencias de movimiento (acercando así la representación segmentada de los “momentos-cualesquiera”). Esta dicotomía refleja el paso de la “imagen-movimiento” a la “imagen-tiempo”.

Yasuo Otsuka define la animación completa como *ugoki-e* (imagen dinámica o dibujo en movimiento) mientras que a la animación limitada la denomina *tome-e* (imagen estática, dibujo parado o imagen fija). Este análisis esquemático de la animación implica que la animación limitada “compone o “monta dentro de la imagen” más que centrarse en la acción de los personajes. [...] Se enfatiza la composición de elementos planos sobre el movimiento de los elementos<sup>551</sup>”.

Según los planteamientos de Otsuka podría deducirse que la animación completa es un tipo de “imagen-movimiento” mientras que la animación limitada equivaldría a la “imagen-tiempo”. La animación completa “dibuja movimientos”, mientras que la animación limitada “mueve dibujos”. Dibujar el movimiento es la práctica común en la animación tradicional, completa, que buscaba el máximo grado de similitud con el cine. El primer largometraje de Disney, *Blancanieves y los siete enanitos*, cuenta con varias secuencias *rotoscopiadas*. Se rodaron escenas con actores cuyos fotogramas fueron posteriormente dibujados. Por aquella época el nivel de calidad (a la hora de plasmar el movimiento) lo marcaba la imagen real. Mediante el dibujo sobre hojas transparentes de acetato de los contornos de los personajes y elementos, que posteriormente serían coloreados, se consigue un elemento opaco en un fondo transparente. La unión de todas esas capas transparentes (como los objetos y personajes, y algún elemento escenográfico) sobre una opaca (normalmente el fondo) era fotografiada y su proyección animaba las figuras y dinamizaba esos movimientos dibujados.

Mover los dibujos (como en la técnica de celdas impulsoras y el uso de bancos de celdas) es una técnica habitual en el *anime*. Ese “movimiento inducido es un efecto de movimiento relativo<sup>552</sup>”. Del mismo modo el movimiento de la cámara sobre esas imágenes superpuestas a modo de capas puede crear la sensación de movimiento relativo entre las propias capas. Dibujar el movimiento consiste en descomponer los movimientos en imágenes

<sup>551</sup> Lamarre, Thomas, 2008, 191.

<sup>552</sup> Lamarre, Thomas, *From Animation to Anime* (Montreal: Japan Forum, 14-2, 2002), 330.

individuales, que posteriormente serán dibujadas secuencialmente en intervalos equitativos, como el obturador de una cámara que captura los movimientos. La proyección de las mismas restituye el movimiento<sup>553</sup>.

Sin embargo la animación muestra un movimiento cualitativamente muy distinto del cine de acción real. La animación recrea movimientos, mientras que el cine los registra. La rotoscopia de *Blancanieves* pronto se desechó a favor de un nuevo método (algunos artistas como Ralph Bakshi retomarían la *rotoscopia* años después). “Para componer el movimiento la animación ha de descomponerlo previamente o decodificarlo<sup>554</sup>”. Esta decodificación va más allá la mera imitación o reproducción de los movimientos a los que hace referencia, reduciendo cada acción a su esencia para después desplegar la animación en base a ella.

Otro punto criticado de la animación limitada, frente a la animación completa, es la impresión de generar una imagen plana, bidimensional, donde “los personajes parecen recortados sobre el fondo<sup>555</sup>”. Las restricciones que generaron la consolidación de la animación limitada en Japón se suelen señalar como causa de esta particular estética. Estas limitaciones no se emplearon como excusa sino punto de partida para “enfatar los aspectos visuales y emocionales a través de la pose y expresión de los personajes, que podían durar así numerosos fotogramas<sup>556</sup>”. Esto, combinado con pronunciados movimientos de cámara (panorámicas sobre las imágenes, seguimiento de objetos, acercamientos, reencuadres) ayudaron a definir un tipo de discurso formal que crearía el estilo del *anime* actual.

El artista Takahashi Murakami, que denomina a la constante de la bidimensionalidad e imágenes planas en el arte japonés como *superflat*<sup>557</sup>, traza una línea desde la pintura del siglo XIII hasta la actualidad, enfatizando las restricciones de la animación limitada como motor de la escasa profundidad. Si las imágenes son *superplanas*, entonces los personajes y elementos tienen libertad para moverse por el espacio bidimensional del plano, creando una sensación de intervalos entre sus propios movimientos (de los cuales se omiten pasos que

---

<sup>553</sup> White, Tony, op. cit., 106.

<sup>554</sup> Lamarre, Thomas, 2002, 333.

<sup>555</sup> Bendazzi, Giannalberto, op. cit., 413.

<sup>556</sup> Lamarre, Thomas, 2002, 335.

<sup>557</sup> Murakami, Takashi, *Superflat Trademark* (Tokio: Last Gasp, 2001), 9,

deberían representar la fluidez del movimiento) y entre superficies, como el primer plano y el fondo (o entre los personajes y los elementos que lo rodean). Incluso tras la inclusión de medios digitales estos elementos permanecen: “Aunque la película de Miyazaki *La princesa mononoke* emplee técnicas digitales de color y composición, éstas técnicas están al servicio de la estética bidimensional de la animación tradicional<sup>558</sup>”.

#### 4.3.2.4. Integración de procesos digitales en el *anime*

La marca de los procesos digitales puede percibirse en aspectos como los fondos, elementos escenográficos, entintado de los personajes o efectos visuales. Comparemos el plano general de *City Hunter* (fig. 6.20) con los escenarios de *Bakuman* (fig. 6.22) o *Shingeki no kyojin* y *Death Note* (fig. 6.24). Se aprecia que las pinceladas esquemáticas, bosquejadas, de *City Hunter* ya no aparecen en las series de la última década.

Sin embargo los 25 años que separan estas obras solo muestran una diferencia técnica. Mediante determinados trazos o técnicas pictóricas se puede impartir sensación de profundidad. En las series actuales se trazan fondos más definidos, que en muchas ocasiones se desenfocan para transmitir la distancia (por la perspectiva atmosférica) y para crear profundidad de campo. La animación limitada mantiene sus características a lo largo del tiempo. La implementación de técnicas digitales sustituye a las tradicionales, pero el proceso es el mismo.

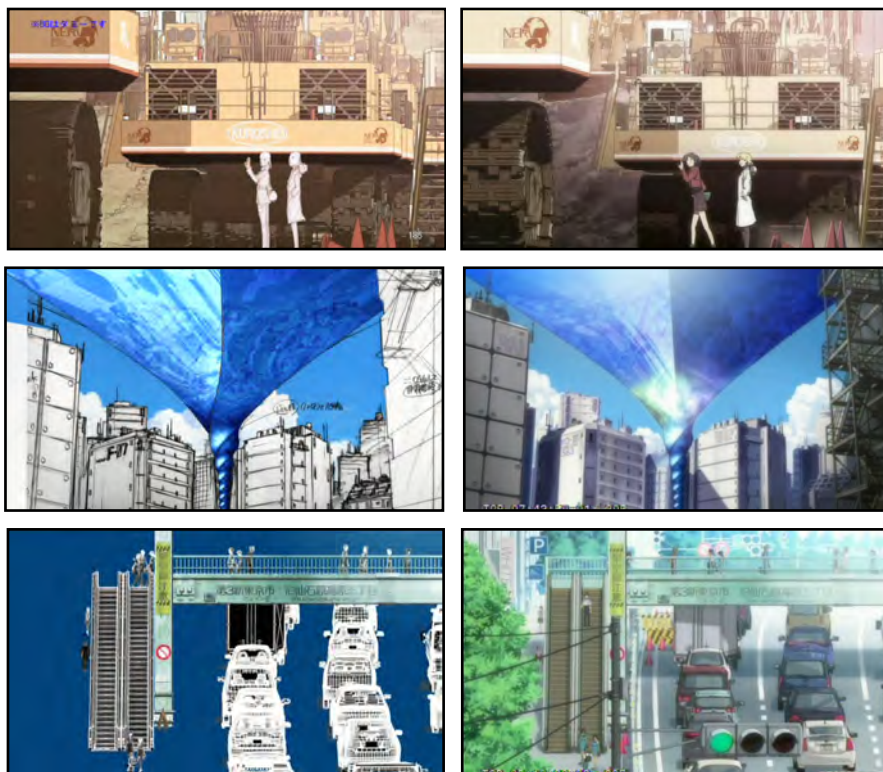
El uso del CGI<sup>559</sup> introduce además un efecto mixto de la animación completa y limitada. Una diferencia básica entre ambas es el número de fotogramas. El *anime* aprovecha los fondos digitales sobre los cuales sitúa a los personajes, cuyos movimientos suelen estar animados en doses o treses. Si el fondo es estático la impresión es la misma que si se tratara de un dibujo manual. Pero si esa imagen digital implica elementos en movimiento, el programa de composición genera las imágenes a 24 o 25 fotogramas por segundo. Una vez diseñada la figura (sea un coche, un edificio, o cualquier ítem escenográfico) si su trayectoria es lineal la interpolación de movimiento que realiza el programa puede realizarse al máximo

---

<sup>558</sup> Lamarre, Thomas, 2009, 135.

<sup>559</sup> *Computer Generated Images* (imágenes generadas por ordenador) es el término usado para aquellos elementos del plano que son creados enteramente en programas de composición sin recurrir a elementos filmados o grabados.

número de fotogramas que soporte el formato de emisión<sup>560</sup>. Esto crea un movimiento diferencial entre los elementos del fondo digital (cuyo movimiento corresponde al de la animación completa) y los del primer término, los personajes (que se basan en animación limitada).



(Fig. 6.25)

En la la figura 6.25 (*Evangelion 1.0*) podemos comparar imágenes correspondientes a la fase de composición y al plano final. En la primera fila las dos figuras sin color corresponden a los personajes. La producción de fondos y personajes es simultánea, de modo que ambos equipos necesitan un material de referencia para ajustar las proporciones de los elementos. En el primer fotograma se diferencia el entorno digital (los camiones y el terreno) y los dibujos 2D. En el plano final, a la derecha, los personajes se mueven en treses, mientras que los movimientos de los camiones son perfectamente fluidos gracias a la animación completa digital de 24 fotogramas por segundo. Esto no sucede en la primera versión de *Evangelion*, de 1995, donde el proceso de animación es netamente tradicional e impera la animación en treses.

<sup>560</sup> 24 en el caso del cine, 25 en zonas PAL, como son Europa o Japón y 29,97 en zonas NTSC.



En la segunda fila el Ángel, en primer término (la pirámide invertida), se crea informáticamente. Los fondos sin embargo son dibujados. Al ser estáticos no se aprecia la diferencia de movimiento, pero refleja cómo el uso del CGI varía en función del plano.

La última fila combina un paisaje dibujado (ausente en el primer fotograma) y varios elementos digitales (como los vehículos y algunos personajes). El protagonista de la escena, que en el segundo fotograma se encuentra bajando la escalera es bidimensional, ya que no se aprecia en la composición digital. Vemos así como la película de 2007 se produce combinando animación 2D y 3D.

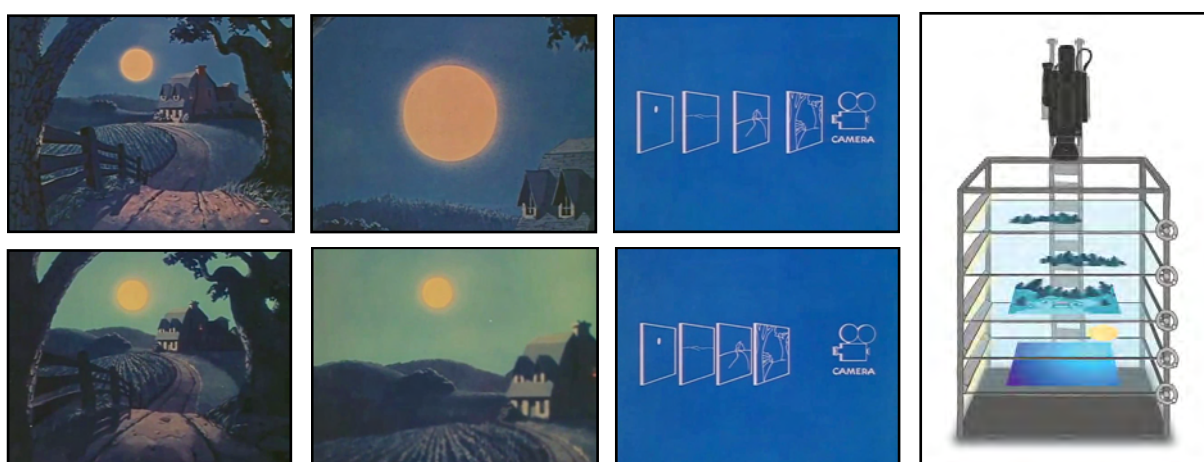
En el *anime* conviven animación completa e hiperlimitada (en las secuencias *sakuga* y sus *trade-of*, o mediante el uso de imágenes congeladas). La postproducción digital introduce, en una misma imagen, la combinación de animación completa y limitada, produciendo una animación mixta que aúna ambos tipos de movimiento. Se mantienen las características de la animación limitada (como su uso en los personajes protagonistas y determinados fondos y las relaciones de capas y cámara) mientras que se aprovechan los elementos CGI en otros elementos (como es el Ángel de la segunda fila, que al emplear texturas y animación digital adquiere una estética aún más irreal) para obtener el resultado deseado en la escena.

La relación entre las capas (fondo y personajes) tiene además otro efecto en la animación limitada. Independientemente de si se realizan analógica o digitalmente, los fondos poseen un tono, color y definición distinto al de los primeros planos. Su consecuencia es la percepción de un leve espacio o intervalo entre las figuras y los fondos. En la animación limitada los personajes se mueven de acuerdo a su masa implícita (no se anima igual a un elefante que a un gato) de modo que el resultado de sus acciones, como las pisadas, se transmita fluidamente tanto al resto de la figura como al entorno. Se eliminan fotogramas intermedios, las figuras simplifican sus detalles y el tipo de desplazamiento que efectúan. De este modo se evidencia la sensación de hueco entre fondo y personaje. Lo que sucede a continuación es que para que esta simplificación produzca una sensación fluida de desplazamiento los movimientos de los personajes “dejan de atender a las leyes naturales que podríamos denominar físicamente realistas<sup>561</sup>”.

---

<sup>561</sup> Lamarre, Thomas, 2002, 345.

Lamarre ve en este punto la génesis de géneros como el *mecha* o *cyberpunk*, donde la tecnología se mezcla con lo orgánico para producir híbridos cuyo movimiento no corresponde a ninguno de los dos sino a la suma de ambos. Diseños como los estilizados robots de *Evangelion*, los delgados protagonistas de *Shingeki no kyojin* o etéreos samurái de *Rurouni Kenshin* tienen como fin reforzar esta sensación de ingravidez y permitir que los personajes se muevan libremente por el espacio sin atender a las leyes de la física. Esto concuerda con determinados cronotopos analizados en el capítulo del tiempo, en el que la lógica física desaparece a favor de determinados contextos narrativos. En lugar de aplicar el movimiento a los personajes se crea el movimiento implícito en el diseño del personaje.



(Fig. 6.26)

La cámara multiplanar, o la composición digital mediante capas, se diseñó para solucionar el problema de profundidad entre el primer y último plano de la imagen. Este aparato diseñado por Walt Disney resolvía el problema de la escala de los objetos en movimientos de profundidad. La primera fila de la figura 6.26 ilustra qué sucede al acercar la cámara a un punto en profundidad de la imagen. Al tratarse de un dibujo compuesto por una única capa la luna se engrandece a medida que la cámara se acerca. Como solución se propuso dividir la imagen en distintas capas. La cámara permanece perpendicular a los dibujos, cuya transparencia permite acercarlos o alejarlos para corregir las proporciones en función de los movimientos. La segunda fila muestra los resultados obtenidos mediante la cámara multiplanar. Este sistema es también muy útil a la hora de construir desplazamientos laterales, ya que las capas que forman la profundidad se mueven a distinta velocidad (la del fondo se desplaza muy despacio, mientras que la del primera plano lo hace más rápido). Aún

así esta técnica tiene sus limitaciones, que aparecen en el momento en que la cámara deja atrás las sucesivas capas, que aparecen borrosas y carentes de volumen.

La animación limitada, por el tiempo que implica trabajar con la cámara multiplanar, se decanta por la mesa de animación clásica, donde las capas se deslizan unas sobre otras equidistantemente. Esta es la esencia de “mover los dibujos”. Eludir la cámara multiplanar “implica evitar estratégicamente las tecnologías visuales de movimiento en profundidad. El resultado es un énfasis estético en la ingravidez [...] El movimiento proviene del deslizamiento de las capas en vez de la animación de las figuras<sup>562</sup>”. Este movimiento inducido a través del desplazamiento del fondo o los primeros términos podría implicar una percepción panorámica del movimiento. Sin embargo cuando se desplazan ambas superficies el dinamismo va más allá de los movimientos panorámicos. El uso de la escala, la perspectiva lineal o las marcas cinéticas crean el movimiento en profundidad sin necesidad de recurrir a la cámara multiplanar y respetando las proporciones. Al mantener la cámara estática y ser los elementos de los primeros términos e intermedios los que se desplazan sobre los tres ejes, el desplazamiento se vuelve tridimensional. Los ejemplos de saltos y vuelo de la serie *Shingeki no kyōjin* (fig. 6.4) ilustran cómo la combinación de un fondo móvil y personajes que entran y salen de plano puede crear la ilusión de movimiento en tres dimensiones con únicamente dos capas superpuestas cuya distancia es invariable a lo largo de todo el plano.

Takuya Mori considera que la animación limitada no solo es una forma de recortar gastos, sino que se trata de un arte de animación contemporáneo, en oposición a la animación completa que considera “clásica<sup>563</sup>”. Studio Ghibli denomina a sus películas como *manga eiga* (películas *manga*), como oposición al *anime*. Las producciones televisivas no entran en la consideración de *manga eiga* para Takahata y Miyazaki (a pesar de que ambos trabajaran en televisión en varias obras, como *Heidi*, *Sherlock Holmes* o *Lupin III*). A pesar de esta diferenciación en la que entran los creadores de Studio Ghibli no es difícil encontrar características de la animación limitada en sus obras, ya que “el *anime* y la animación

---

<sup>562</sup> Lamarre, 2002, 364.

<sup>563</sup> Takuya, Mori, *Animeeshon nyumon* (Tokio: Bijutsu Shuppansha, 1966), 33.

limitada siempre han mantenido un constante diálogo con estos géneros y, realmente, no pueden rechazarlos<sup>564</sup>”.



(Fig. 6.27)

La introducción y consolidación de tecnologías digitales tiene consecuencias fundamentales en la distinción (o difuminado) de los límites entre animación completa y limitada. *Evangelion* (1995) se considera animación “hiperlimitada<sup>565</sup>”. Esta animación hiperlimitada aporta una sensación de movimiento muy diferente, al llevar al límite las características de la animación limitada que hemos enumerado. La división, repetición, uso de celdas impulsoras, imágenes fijas, animación en treses, planos de corta duración y bancos de celdas no suelen producirse aisladas, sino en combinación. En algunas secuencias Hideaki Anno las combina todas. Para ejemplificarlo podemos recurrir a un personaje secundario, Gendo Ikari. El padre del protagonista dirige NERV, la agencia encargada de desarrollar los EVA. Es un personaje distante, apenas se comunica con nadie salvo para dar órdenes muy concretas e ignora sistemáticamente a su hijo. Esta indiferencia que lo caracteriza se aprecia en su diseño, expresión y gestos.

El empleo que se hace de la repetición, animación en treses o uso de imágenes fijas es aún más notorio en la definición de la personalidad de Gendo Ikari. Los fotogramas

<sup>564</sup> Lamarre, Thomas, 2008, 131.

<sup>565</sup> Lamarre, Thomas, 2008, 134.

presentados no pertenecen a un único plano, sino a varios planos de distintos capítulos. Los tres primeros fotogramas de la primera fila (fig. 6.27) representan momentos de los dos primeros capítulos. La única variación es el reflejo en sus gafas, que varía dependiendo de las imágenes que se muestran en el monitor de la base. Habla, pero su boca está oculta bajo sus guantes. Se trata de una imagen completamente estática. El cuarto fotograma pertenece al capítulo 12, donde un corte de luz obliga a iluminar el centro de control con velas. La iteración de su figura en cualquier tipo de situación llega a puntos cómicos, ya que su postura (y la de su compañero) se muestran invariables independientemente de las circunstancias (en ese capítulo, al no haber electricidad, no hay ningún monitor que observar ni tiene sentido que Gendo se encuentre en el centro de control). Esta posición se repite en varias ocasiones. El cuarto fotograma de la segunda y tercera fila son una repetición invertida sobre el eje vertical. Varía la capa que conforma el fondo, pero la imagen de los personajes es la misma y, además, estática. La tercera fila muestra cómo el personaje de Gendo se presenta mediante una única imagen en distintos escenarios, tamaños de cuadro y situaciones.

La repetición visual contagia su figura, que emplea el gesto de los primeros capítulos para definirse como un personaje apático e indiferente. En la segunda fila vemos cómo se repite la misma postura. La repetición se produce incluso cuando es estrictamente una iteración: “A medida que la animación limitada resta importancia a la animación, recurre más al diseño de personajes, y el nivel de detalle y la densidad de la información adquieren la misma importancia que la línea, la profundidad implícita y la masa implícita<sup>566</sup>”. La sensación visual que produce Gendo al ocultar su boca le resta expresividad, al igual que sus gafas y hieratismo facial. Los guantes ocultan sus manos, su piel, y dado que pueden considerarse una parte del rostro omiten aún más información. Indican además que no le gusta “mancharse las manos” y permanece en retaguardia, dando órdenes sin importarle atender a las consecuencias de los medios, únicamente el fin.

Como indica Lamarre la profundidad y la sensación de masa producida por el movimiento se reducen y únicamente queda la sensación visual. La selección de planos de la figura 6.24 corresponde a situaciones de tensión, drama o espera. Por lo tanto la repetición sumada a su deliberadamente indefinida fisonomía funcionan como una suerte de “efecto

---

<sup>566</sup> Lamarre, Thomas, 2008, 140.



Kuleshov<sup>567</sup>”, que permite proyectar o inducir determinadas emociones en función de los planos adyacentes o el tono de la secuencia (definido por el ritmo, música, sonidos, etc.).

Estos personajes, según Lamarre, “podrían ser el ejemplo por excelencia del personaje inactivo como “imagen-tiempo”, la quintaesencia del cuerpo lleno de sentimiento<sup>568</sup>”. De este modo la animación limitada otorga la importancia que el movimiento puede tener en la animación completa a otros aspectos. La ausencia de movimiento emerge como creador de sentido y estilo intencionado, al contrario de autores como Bendazzi que afirman que se debe a una escasez de medios y pobreza narrativa.

La animación limitada llega a un punto de oposición entre “imagen-movimiento” e “imagen-tiempo”. La animación como tal implica movimiento, y al igual que la “imagen-tiempo” surge de la crisis de la “imagen-acción” (uno de los tres tipos principales de “imagen-movimiento”), la crisis de la animación completa como representante del movimiento genera la animación limitada. La una es el germen de la siguiente, y como tal mantiene en su núcleo su esencia, el movimiento. Sin embargo la animación limitada aprovecha la reducción de movimiento para crear un nuevo tipo de animación basado en los elementos ausentes en la animación completa. Y como hemos visto en las secuencias *sakuga*, el *anime* es capaz de crear animación completa, integrándola en espacio de pocos minutos con animación hiperlimitada. La animación japonesa construye el movimiento por adición y sustracción, tanto de los modos de animación como de los elementos que componen la imagen.

El *manga*, como medio estático, recurre a multitud de artificios gráficos para representar el movimiento de su figuras. Algunos son similares a fenómenos observables mientras que otros son simbólicos. El *anime* integra algunos de estos signos en su propio lenguaje a pesar de que la animación pueda dotar de movimiento a cualquier figura. De todos los aspectos visto hasta ahora este es el que mejor refleja la influencia del *manga* en el *anime*.

---

<sup>567</sup> El efecto Kuleshov es un fenómeno del montaje cinematográfico por el cineasta ruso Lev Kuleshov. El director mostró frente a una audiencia una secuencia en la que se intercalaba la misma toma del actor Iván Mozhujin con las de un plato de sopa, un ataúd y una niña. La audiencia afirmó posteriormente que la expresión de Mozhujin cambiaba en cada secuencia (alabando su sutil pero firme interpretación), con lo cual se afirmó que el montaje tiene una gran influencia en la comprensión semántica de lo que aparece en una escena.

<sup>568</sup> Lamarre, Thomas, 2008, 141.

El diseño de personajes, sus características visuales, incluso poses inmóviles se trasladan al *anime* debido a su carácter significativo. La animación limitada procura recurrir a la mínima movilidad de sus elementos, con lo que las marcas cinéticas del *manga* son un medio eficaz de causar la impresión de movimiento en figuras estáticas. El movimiento de otras capas o formas en la imagen puede complementar esta simbología de lo móvil para lograr crear la ilusión de desplazamiento y compensar ese estatismo.

Los signos o marcas de movimiento aparecen con mucha más frecuencia en series de televisión que en largometrajes, que los emplean en muy pocas ocasiones. El director de animación de *Tekkonkinkreet* afirma que:

No son necesarios. En el *manga* no hay movimiento pero nosotros podemos hacer actuar a los personajes en la película. El método de expresión de la animación es diferente. En la animación siempre ordenamos todos los elementos, de un punto a otro, desde al paso a una escena hasta como se abre una puerta. En cambio en el *manga* todo puede cambiar radicalmente, se puede saltar de una acción a otra repentinamente. Para crear un *anime* hay que respetar mucho los procesos. En el *anime* nos asemejamos al teatro, porque hay un *ekonte* que respetar secuencialmente<sup>569</sup>.

Toshiyuki Kubooka, director de la trilogía *Berserk*, añade:

Estos efectos son muy comunes en las series de televisión. Es algo rápido y fácil que ahorra tiempo y dinero. Si lo hiciéramos nuestra obra parecería más pobre, así que lo evitamos<sup>570</sup>.

Sin embargo Yoichi Fujita, director de la serie de televisión *Gintama* defiende su uso en el *anime* y lo considera uno de sus rasgos más característicos:

Es que a mi me gusta. Los *anime* que veía cuando era niño eran así y son los *anime* más importantes para mi. No merece la pena abandonar ese tipo de fondos o líneas por tener técnicas digitales. Sobre si 2D o 3D yo creo que hay que conservar ciertas cosas del 2D y aprovechar otras de 3D. A mi, personalmente, me gusta dibujar los negativos más a mano. Al fin y al cabo, desde mediados hasta finales de los 80, ha sido la época más emblemática del *anime*, creo porque lo hacían puramente a mano<sup>571</sup>.

---

<sup>569</sup> Entrevista a Shoujirou Nishimi, Studio 4C, 17 de septiembre de 2014.

<sup>570</sup> Entrevista a Toshiyuki Kubooka, Studio 4C, 17 de septiembre de 2014.

<sup>571</sup> Entrevista a Yoichi Fujita, estudio Sunrise, 18 de septiembre de 2014.

Por último Kashiko Kimura, que ha montado largometrajes y series, señala que la presencia o ausencia de estos elementos se debe a “la intención del director o del *enshutsu*<sup>572</sup>”. La razón de esta diferencia entre largometrajes y series puede deberse a sus métodos de animación. Las series *anime*, desde su inicio, se han basado en el empleo de la animación limitada. Sus características se orientan reducir los elementos de la animación al mínimo, con lo que los códigos del *manga* suponen una excelente fuente de recursos para mostrar el movimiento sin recurrir a la animación. Los largometrajes, al tener más tiempo y recursos, pueden omitir estos signos y mostrar el movimiento animando las figuras.

Esta característica se da a lo largo de toda la muestra. En *Nausicaä* y *Akira* los signos de movimiento apenas aparecen. En la trilogía de *Bersek*, las nuevas películas de *Evangelion* y *Tekkonkinkreet* ya no aparecen estas referencias al lenguaje del *manga*. Miyazaki define sus largometrajes como *manga eiga* (películas *manga*) como oposición al *anime* (fundamentalmente el televisivo). Esta denominación implica el alejamiento de los signos visuales del *manga*, y puede aplicarse a la mayoría de largometrajes.

Desde la integración de herramientas informáticas de animación se observa una menor presencia en los títulos *anime*, ya que permiten simplificar procesos y descargar parte de la labor de animación. La informatización ha permitido así a los directores de largometrajes distanciarse de este aspecto del lenguaje del *manga*, mientras que en las series continúa empleándose, aún con un flujo de trabajo digital. Si durante la década de los ochenta el empleo de marcas cinéticas respondía a las necesidades de la animación limitada, en la actualidad su uso es una decisión estilística por parte de los creadores.

---

<sup>572</sup> Entrevista a Kashiko Kimura, en Madhouse, 17 de septiembre de 2014.



#### 4.4. MONTAJE Y COHESIÓN NARRATIVA

En los capítulos anteriores hemos analizado cómo las viñetas pueden plasmar el espacio, construir la temporalidad y representar el movimiento. Estas características se trasladan al *anime* mediante la equivalencia de unidades significativas individuales o a través de estructuras narrativas más complejas. Si bien el cronotopo configura un punto de unión espacio-temporal, es el montaje quien aporta discontinuidad o unidad a estas unidades. Lo mismo sucede con el movimiento, algunos tipos de desplazamientos (especialmente en el *manga*) evidencian su movilidad a través de la organización secuencial de la viñetas. La estructura narrativa “presupone necesariamente la secuencia, o discurso sintagmático<sup>573</sup>” que se encuentra formado por unidades significativas menores. Una vez estudiados el espacio, el tiempo y el movimiento por separado, analizaremos los sistemas de cohesión que los unifican a través de macroestructuras.

Debido a la delimitación que el texto escrito y el audiovisual suelen otorgar a las viñetas y los planos estableceremos una equivalencia entre ambos. Esta división no es absoluta, pues hemos visto cómo una viñeta puede equivaler a varios planos, o un plano puede representar lo mostrado en varias viñetas. Sin embargo ambas presentan por norma general unos límites definidos. El marco actúa como límite de la viñeta, independientemente de su forma o incluso su presencia (ya que si las viñetas adyacentes lo poseen definen la imagen como tal por sustracción). El plano está definido por su cabeza y su cola, el momento de transición inicial y final. Estas transiciones pueden definirse claramente en el caso del corte, mediante la sustracción visual en los fundidos a color o por adición con el siguiente plano en encadenados o fundidos desde color: “Es en el montaje donde mayor proximidad cabe entre cine y cómic; la sucesión de fotogramas equivale a la sucesión de viñetas y los fundidos, ránkords, montajes analíticos, encadenados, barridos, etc., pueden encontrarse en la mayoría de los tebeos actuales<sup>574</sup>”.

En este capítulo nos ocupamos de los sistemas de unión de las unidades sintagmáticas para la creación de “macrounidades significativas<sup>575</sup>”. El medio gráfico permite una

---

<sup>573</sup> Gubern, Román, op. cit., 108.

<sup>574</sup> Segarra, Antonio, op. cit., 202.

<sup>575</sup> Ibid., 110.



delimitación física muy clara. La página (o páginas, en el caso de las *splash page*) forma parte de un número, “de entre 15 y 32 páginas cada semana o quincena<sup>576</sup>”. Estos números pueden pertenecer a una revista en la que se integra con otras obras (unas 10 o 15) o recopilarse en un tomo que englobe los números de ese título a medida que se van publicando. No tendremos en consideración el formato de publicación, ya que se trata de un elemento editorial ajeno al autor y que no determina el discurso del texto (las páginas son las mismas en uno que en el otro). Sí nos importan las macrounidades significativas. Estas pueden iniciarse y concluir dentro de un mismo número o extenderse a lo largo de varios. Encontramos así tres criterios de organización: gráficos (como la página), editoriales (como los tomos) y narrativos (en el caso de las secuencias). En el caso de la animación la continuidad narrativa no aporta unos límites tan definidos como en el *manga*. Algunas obras se dividen en capítulos divididos en temporadas. Otras se organizan en torno a una única obra, el largometraje. Si tomamos el plano como unidad sintagmática, la macrounidad significativa de inmediato orden superior será una sucesión de planos articulados mediante una estructura espacio-temporalmente unitaria.

Sin embargo viñeta o plano no pueden ser considerados como elementos mínimos significativos. La estructura del texto integrado en los globos, las onomatopeyas, sonidos, los *pictogramas* (“un conjunto de signos icónicos que representan gráficamente el objeto u objetos que se trata de designar<sup>577</sup>”), la disposición de los personajes, los signos de representación de movimiento o aquellos que ayudan a definir el espacio o el tiempo se encuentran dentro de estas unidades sintagmáticas.

Reformulando la definición de Zunzunegui de montaje<sup>578</sup> podemos decir que, en sentido amplio, el montaje es la operación que organiza el conjunto de unidades sintagmáticas que forman la obra en función de un orden prefijado, siendo así el principio organizativo que rige la estructuración interna de los elementos narrativos visuales, textuales y sonoros. El montaje “tanto en los cómics como en el cine, está basado en la selección de espacios y tiempos significativos, convenientemente articulados entre sí para crear una

---

<sup>576</sup> Meca, Ana María, en Estrada Rangil, Oriol, coord., op. cit., 192.

<sup>577</sup> Gubern, Roman, op. cit., 110.

<sup>578</sup> Zunzunegui, Santos, op. cit., 161.

narración y un ritmo adecuados durante la operación de lectura<sup>579</sup>”. De la relación de unas unidades significativas con otras “nace el montaje y con él se crea el discurso sintagmático del cómic<sup>580</sup>”. A través de la vertebración concatenada de las viñetas se constituye y progresa la narración. El paso de una viñeta a la siguiente puede suponer la visión del mismo espacio desde un punto de vista o en escala distintos. También suponer un cambio espacio-temporal de la acción. El montaje pone en relación, nuevamente, el espacio y el tiempo. Y de esa relación surge el ritmo.

#### 4.4.1. Estructura de la página en el *manga*

En el *manga* el primer paso que determina el orden que adoptarán las viñetas es el guión. Mediante el planteamiento gráfico se construyen las viñetas que se organizan en la página. El artista se enfrenta a la tarea de “organizar sobre el papel las formas, las masas, los textos, de modo que organice un conjunto que contenga los requisitos de claridad (o de no claridad) y de armonía (o de disonancia) adecuados a lo que se quiere expresar en esa página<sup>581</sup>”. Dependiendo del autor la organización de la página puede variar, incluso podemos encontrar varios estilos dentro de un mismo número. El *shonen manga*, al contrario que otros tipos como las tiras cómicas, posee una enorme libertad a la hora de disponer las unidades narrativas a lo largo del espacio de publicación. La composición “clásica” estaba formado por un conjunto de filas y columnas uniformes en los que se dibujaban las viñetas en una suerte de molde, de modo que todos los elementos se desarrollan en el interior de las mismas. Esta estructura intentaba aprovechar al máximo el espacio de la página, forzosamente rectangular, mediante la división geométrica del espacio narrativo. La influencia que el cine tuvo en Osamu Tezuka le incitó a buscar nuevas fórmulas de organización, “dando lugar a las composiciones dinámicas<sup>582</sup>”: viñetas asimétricas, superpuestas, desaparición del marco o borrosidad de sus límites, elementos contenidos en la viñeta que sobrepasan su contorno y se integran con el *gutter* u otras imágenes. Esto no significa que se rompa completamente con la estructura tradicional, sino que permite combinaciones con el mismo.

---

<sup>579</sup> Gubern, Roman, op. cit., 162.

<sup>580</sup> Gubern, Roman, op. cit., 111.

<sup>581</sup> Barbieri, Daniele, op. cit., 153.

<sup>582</sup> Meca, Ana María, op. cit., 193.

El montaje de viñetas “constituye propiamente la sintaxis de la imagen<sup>583</sup>”. Para su comprensión es necesario tener en cuenta la cuestión de la lectura. La animación presenta un relato lineal donde la lectura únicamente es activa en la aprehensión del contenido de las imágenes. La lectura de los cómics, del mismo modo que la de los textos, se basa “en el previo aprendizaje de un código convencional, que comprende sistemas expresivos tan diversos como la línea de indicatividad de lectura, la significación del gestuario o el valor de las onomatopeyas<sup>584</sup>”. Establece así una dinámica en la operación de lectura dividida en las siguientes fases<sup>585</sup>:

1. Lectura de la imagen de la viñeta o unidad sintagmática.
2. Lectura del texto de la viñeta mediante la conversión de la escritura de los textos en mensaje fonético (globos, didascalias, onomatopeyas).
3. Integración de los mensajes fonético e icónico para una comprensión global de la viñeta. Se recrea (psicológicamente) el tiempo representado en la viñeta, ya sea mediante la recreación de la acción representada, la temporalidad que genera la lectura de los diálogos, el movimiento, la forma de la viñeta, el espacio representado, etc. Se integra además en un determinado espacio, cuya lectura puede estar determinada por la perspectiva, forma de la viñeta o línea de indicatividad entre otros factores.
4. Enlace lógico de la viñeta con la siguiente a través de nuevas operaciones basadas en los tres puntos anteriores.

Román Gubern admite que estas operaciones presentan varios grados de automatismo y simultaneidad dependiendo del aprendizaje, nivel cultural o experiencia del lector:

Se realizan siempre y, a través de ellas, se restituye el *continuum* espacio-temporal en el interior de la viñeta y luego el *continuum* espacio-temporal entre dos viñetas consecutivas, eliminándose gracias al aprendizaje del lenguaje elíptico y las redundancias y tiempos muertos, ya que el lector suple mentalmente los vacíos entre viñeta y viñeta<sup>586</sup>.

---

<sup>583</sup> Gubern, Roman, *Literatura de la imagen* (Madrid: Salvat, Madrid, 1973), 68.

<sup>584</sup> Gubern, Roman, 1972, 112.

<sup>585</sup> Ibid., 113.

<sup>586</sup> Gubern, Roman, 1973, 178.

El proceso se repite así cíclicamente viñeta tras viñeta y página tras página. Este orden de lectura presupone una secuencialidad en la percepción de las viñetas que conforman la página. La línea de indicatividad aporta cierta linealidad a la lectura de las imágenes, pero se trata de un elemento que únicamente sugiere (su efectividad depende de la pericia del dibujante).

Algo similar sucede con el texto. Aquellas frases comprendidas dentro de globos o didascalias se leen en un orden determinado, pero esto no sucede unívocamente con los globos. Si una viñeta presenta varios textos delimitados por diversos continentes (sea un globo o una didascalia o una onomatopeya incrustada en la imagen) no siempre está claro cual ha de ser el primero en leerse.

Es cierto que en el tercer punto de Gubern se produce una suerte de proceso que integra todos los elementos, pero omite un hecho fundamental a la hora de leer la página de un cómic. Lo primero que se ve cuando se abre el cómic es la página, en la que aparecen simultáneamente todas las viñetas. Una labor precisa y metódica de lectura podría ser capaz de ignorar todo el conjunto y comenzar por la primera viñeta correspondiente, pero por lo general se percibe, aunque no detalladamente, una impresión general de la página. Esto añade, por lo menos, otros dos niveles más a los señalados por Gubern: la percepción de la página en su conjunto y la posterior reconstrucción de las viñetas en esa macroestructura narrativa específica. Su especificidad tan definida determina que la mayoría de páginas de cualquier *manga* tenga una estructura propia: un comienzo, un desarrollo y un final. Esto es especialmente notorio en el caso de aquellas que se encuentran en el reverso de la anterior.

El acto físico de pasar la página implica un determinado tiempo que los *mangaka* pueden emplear con fines dramáticos. Ese pequeño lapso de tiempo puede emplearse para retrasar la resolución de determinadas acciones, omitiendo el desenlace en la página presente y desvelándolo en la próxima. Esta estrategia narrativa de las viñetas que componen una página se puede ver aún más claramente en los *splash page*. Rubén Varillas habla así de tres niveles de lectura del cómic<sup>587</sup>:

---

<sup>587</sup> Varillas, Rubén, op. cit., 245.

- Lectura de la página como un conjunto: actúa como un primer nivel y se produce al acceder a una nueva página. Si está compuesta por varias viñetas la impresión que causa es relativamente difusa, aportando una idea vaga de su contenido. Si se trata de una única viñeta se solapa con el segundo nivel.
- Lectura de la viñeta: siguiendo el orden de lectura se accede a las viñetas, que actúan como unidades de acción. Cuantos más elementos comprenda (visuales y textuales) y más compleja sea su construcción (espacial, temporal, cinética) más tiempo requerirá completar este proceso. La claridad o confusión de la composición, como la colocación de los textos de acuerdo al orden de lectura o su solapamiento, influye en la duración de la lectura, que no de la temporalidad.
- Secuenciación de unas viñetas con otras: una vez finalizada la lectura de la viñeta se pasa a la siguiente, repitiendo la lectura de la viñeta. Mediante la concatenación de viñetas se logra establecer la estructura y unidad narrativa, tanto por el contenido como por sus omisiones. Recordemos que el cómic es un medio especialmente elíptico debido a su carácter gráfico y estático.

Varillas aclara que estos tres niveles no son sucesivos y en ocasiones no es necesario completar uno para continuar al siguiente, ya que se refiere a sus puntos como “procesos intuitivos que adoptamos de forma inconsciente. [...] Un texto se convierte en una unidad coherente para el lector gracias a los mecanismos de cohesión que interrelacionan y conectan sus elementos<sup>588</sup>”. La aparente secuencialidad del cómic se solapa con la simultaneidad de algunos actos de lectura:

Cuando leemos un cómic, ‘leemos’ las imágenes también. No somos espectadores pasivos como cuando vemos una película. Interactuamos con el cómic. [...] No vemos la página de una manera lineal. Leemos el texto de manera lineal pero nuestros ojos se mueven atrás y adelante por toda la página. En nuestras mentes construimos una historia lineal pero percibimos la página como un todo<sup>589</sup>.

Esto no sucede con la animación. En el audiovisual raramente se solapan voces o imágenes. El texto se enuncia de modo que su comprensión es pasiva, únicamente requiere la

---

<sup>588</sup> Ibid., 246.

<sup>589</sup> Talbot, Bryan, *El corazón del imperio* (Bilbao: Astiberri, 2003), en “Anexos”, “planificación”.



escucha. Las imágenes se suceden en el orden invariable del montaje. De este modo en el proceso de adaptación del *manga* al *anime* se ha de estudiar cuidadosamente cual es el orden de las viñetas y la jerarquía de lectura de los textos y sonidos, ya que la película o serie ha de presentarlo de un modo secuencial y comprensible sin que deba realizarse un proceso cognitivo que reordene los elementos presentados. Es el lector del cómic el que efectúa la recreación del ritmo narrativo mediante la lectura, quien tiene además la libertad de volver atrás y releer viñetas. El ritmo narrativo del lenguaje audiovisual se impone a través del montaje. El espectador tiene así un papel “más pasivo en el plano intelectual aunque no el emotivo<sup>590</sup>”.

Si en el cine “el objeto sobre el que se ejerce el montaje son los planos<sup>591</sup>”, en el cómic son las viñetas. El principio más básico de esta acción es la ordenar la sucesión de unidades de montaje. La fase de edición fija además la duración de cada plano, mientras que en el cómic ésta se construye a través de cada viñeta y puede estar determinada por el orden o relación con las contiguas. En el capítulo de análisis del tiempo vimos los distintos tipos de orden más comunes que pueden encontrarse en estos relatos gráficos y audiovisuales. Zunzunegui señala que el cómic tiene una “acentuada tendencia a las elipsis, a omitir transiciones y a la presentación de situaciones a través de aspectos esencializados y fuertemente singularizados<sup>592</sup>”. La organización básica es la sucesión, que permite el recorrido de lectura. Sin embargo la afirmación de Zunzunegui de que el cómic “omite transiciones” no parece corresponderse con la realidad actual. En este aspecto el autor más influyente en el estudio de las transiciones ha sido Scott McCloud, que creó un modelo que se puede encontrar en numerosos análisis del cómic, y tiene especial importancia en el *manga*.

#### 4.4.2. Estructuras de articulación espacio-temporal

El montaje en los cómics puede ser estudiado desde el ángulo gráfico y desde el ángulo narrativo. La consideración gráfica del montaje está referida “al estudio de las modalidades de montaje de las unidades gráficas de los cómics (montaje de páginas, montaje

---

<sup>590</sup> Gubern, Roman, 1972, 118.

<sup>591</sup> Aumont et al., op. cit., 54.

<sup>592</sup> Zunzunegui, Santos, op. cit., 126.

en el interior de las páginas, montaje de las *daily-strips*, montaje de las viñetas)<sup>593</sup>”. En el caso de nuestra muestra de *manga* la unidad del aspecto gráfico es su heterogeneidad. El *manga* dispone de total libertad para establecer el número de filas y columnas de viñetas, así como su forma y organización, siempre y cuando “los vectores gráficos que dinamizan la composición global de sus macrounidades significativas<sup>594</sup>” mantengan una línea definida de lectura que permita desplazarse a lo largo de las viñetas.

Gran parte de la teoría del montaje cinematográfico puede aplicarse a la estética de los cómics. Las unidades dramáticas y narrativas en ambos medios son “la secuencia, definida por su unidad de acción dramática, la escena, definida por su unidad de tiempo y/o lugar y, en última instancia, el plano y la viñeta, que guardan cierta analogía funcional entre sí<sup>595</sup>”. La distinción entre secuencia y escena es, en muchos casos, teórica. Para McCloud el cambio espacial de escena a escena implica el inicio de una nueva secuencia, mientras que siguiendo la estructura de unidad espacial de Burch una escena se define por desarrollarse en un mismo lugar, que vamos viendo descubriendo progresivamente. Si las acciones se desarrollan en localizaciones contiguas hablamos de una secuencia, ya que sus relaciones son de discontinuidad espacial próxima.

Tanto en los cómics como en el cine el montaje está basado en la selección de espacios y de tiempos significativos, articulados entre sí para crear una narración y un ritmo adecuados para su lectura. De este modo “cada vez que exista un cambio de un plano a otro, se producirá una relación entre los parámetros de ambos planos<sup>596</sup>”. Entramos así a analizar el ángulo narrativo del montaje del *manga*, la articulación espacio-temporal<sup>597</sup>. Debido a su naturaleza elíptica la fragmentación del montaje se desarrolló desde los primeros años del cómic: “La necesaria discontinuidad entre dos viñetas consecutivas implica una omisión, una fase de la acción sobreentendida, una elipsis<sup>598</sup>”.

---

<sup>593</sup> Gubern, Roman, 1972, 162.

<sup>594</sup> Ibid., 163.

<sup>595</sup> Ibid.

<sup>596</sup> Zunzunegui, Santos, op. cit., 162.

<sup>597</sup> Burch, Noël, 1970, 15-22.

<sup>598</sup> Coma, Javier y Román Gubern, op. cit., 18.

#### 4.4.2.1 Articulación temporal

Los cinco tipos de articulación temporal según Noël Burch son la continuidad rigurosa, la elipsis definida, elipsis indefinida, retroceso (analepsis) definido y retroceso indefinido. En el capítulo relativo al tiempo ya aplicamos la estructura de Genette a estos modos de estructuración, así como lo que Bordwell denomina montaje alternado y superpuesto<sup>599</sup>.

#### 4.4.2.2. Articulación espacial

Encontramos tres tipos de articulación espacial: continuidad, discontinuidad espacial próxima y discontinuidad espacial radical.

**1. La continuidad** consiste en mostrar en la imagen posterior el mismo fragmento de espacio presentado anteriormente, total o parcialmente: “De manera general todo cambio de eje o de tamaño (raccord de eje) sobre un mismo sujeto en un mismo decorado (o lugar circunscrito) es un ejemplo de continuidad espacial entre dos planos<sup>600</sup>”.

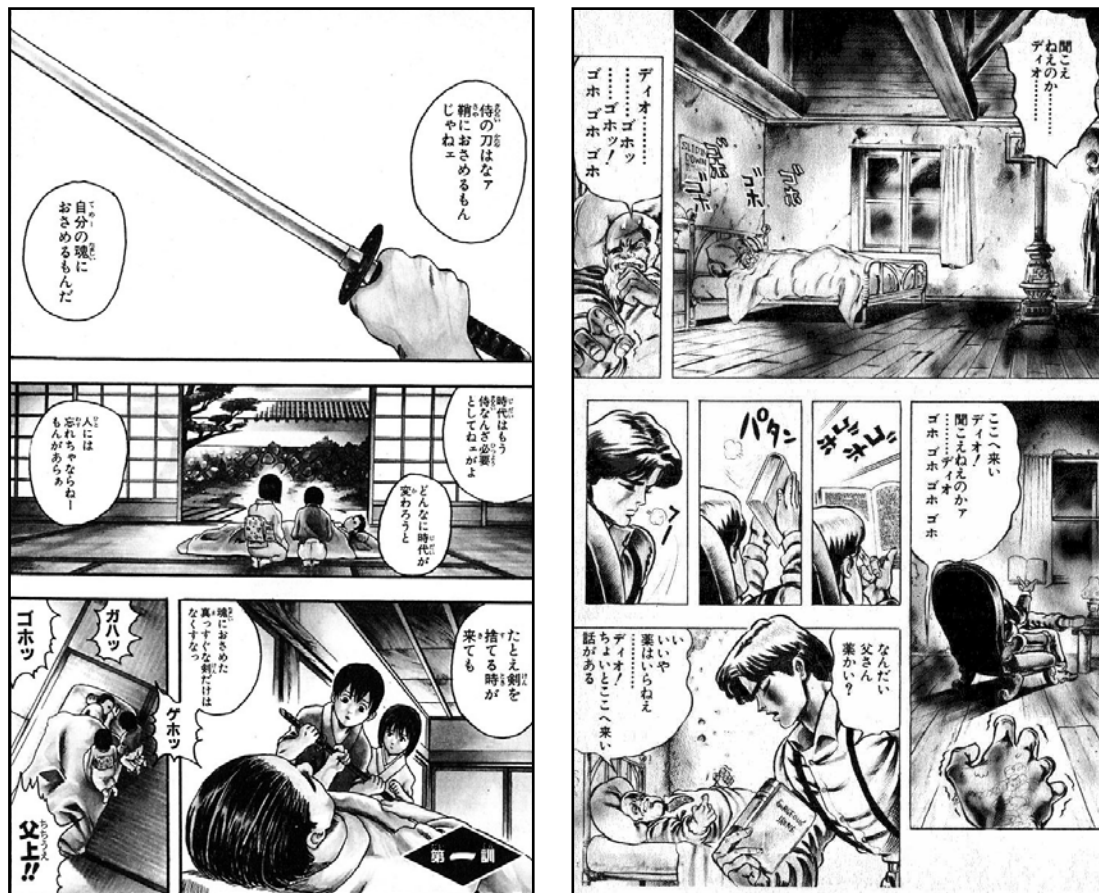
En la primera viñeta de la imagen situada a la izquierda de figura 7.1 (“Gintama”) se muestra únicamente la espada, y a continuación una viñeta con encuadre general que nos muestra el espacio y sus personajes. Las viñetas tercera y cuarta efectúan la continuidad espacial.

La página de derecha (*Jojo’s Bizarre Adventure*) estructura esta continuidad a través de dos viñetas. En la primera aparece Dario Brando agónico en su lecho, cuyo detalle se muestra en la segunda viñeta. La tercera nos muestra el contracampo en el que se aprecia cómo alguien lee de espaldas al anciano. En las tres pequeñas viñetas un personaje cierra el libro y se encuadra a ambos en una misma imagen. La continuidad espacial se va construyendo así a medida que pasan las viñetas.

<sup>599</sup> Bordwell, David, op. cit., 84-85. En el caso del montaje alternado la narración entrecorta dos o más líneas diferentes de una misma acción, lo que afecta al orden, como vimos en su apartado correspondiente. El montaje superpuesto monta dos planos de la misma acción o acontecimiento de modo que provoca una expansión de la duración, que también estudiamos previamente.

<sup>600</sup> Burch, Noël, 1970, 18.

*Gintama* respeta este tipo de continuidad espacial (fig. 7.2), organizando los planos de modo que la secuencia se localiza sin dificultad en esa habitación. La indefinición del primer plano encuentra su r cord en el segundo plano, donde vemos c mo el padre entrega la espada a sus hijos. En *Jojo's Bizarre Adventure* (segunda fila) se decide comenzar la secuencia con la presentaci n en un plano de todos los elementos de la secuencia: la amplia estancia, los dos personajes y su localizaci n. A partir de ah  los planos se suceden de un modo muy similar al *manga*. La continuidad espacial es un sencillo modo de articulaci n que no plantea ning n tipo de problema a la hora de adaptarlo al *anime*.

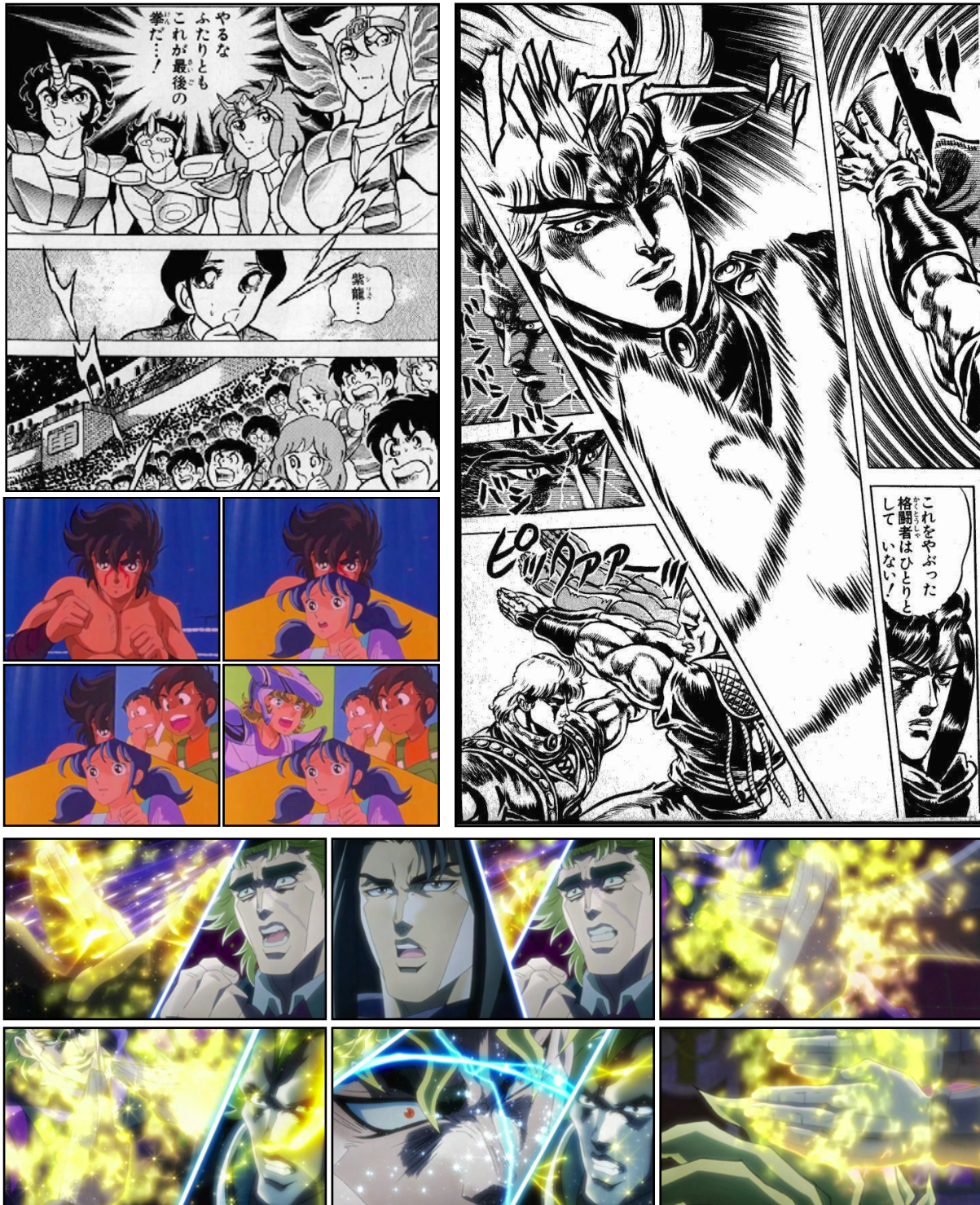


(Fig. 7.1)



(Fig. 7.2)





(Fig. 7.3)

La figura 7.3 muestra dos casos de continuidad espacial donde el *anime* recoge la organización visual del *manga* construyendo una suerte de página-plano. Mediante el *split screen* en la pantalla partida se integran en un mismo plano varias imágenes separadas por un marco. La temporalidad se organiza como sucesiva en su orden de presentación pero simultánea a medida que se compone la imagen. La viñeta y planos de la parte superior



izquierda corresponden a “Saint Seiya”. En las viñetas se muestra primero al grupo de Caballeros, luego una de sus acompañantes y finalmente al público. La lectura es sucesiva aunque una serie de onomatopeyas actúen como factor de continuidad a la vez que ocupan simultáneamente el espacio de dos viñetas. La estructura de las viñetas, división de personajes, escaso texto de los globos y solapamiento de sonidos puede transmitir idea de continuidad espacial y simultaneidad temporal.

El *anime*, en un plano (que dividimos en cuatro fotogramas), presenta primero a Seiya. Después un tercio de la imagen es ocupado por la chica, a continuación aparecen los asistentes y finalmente otro de los Caballeros. La separación en este caso es una fina línea negra y, de modo similar al *manga*, la división espacial es regular. La animación recrea de este modo la continuidad espacial secuencial mediante una simultaneidad espacial construida a partir de la continuidad.

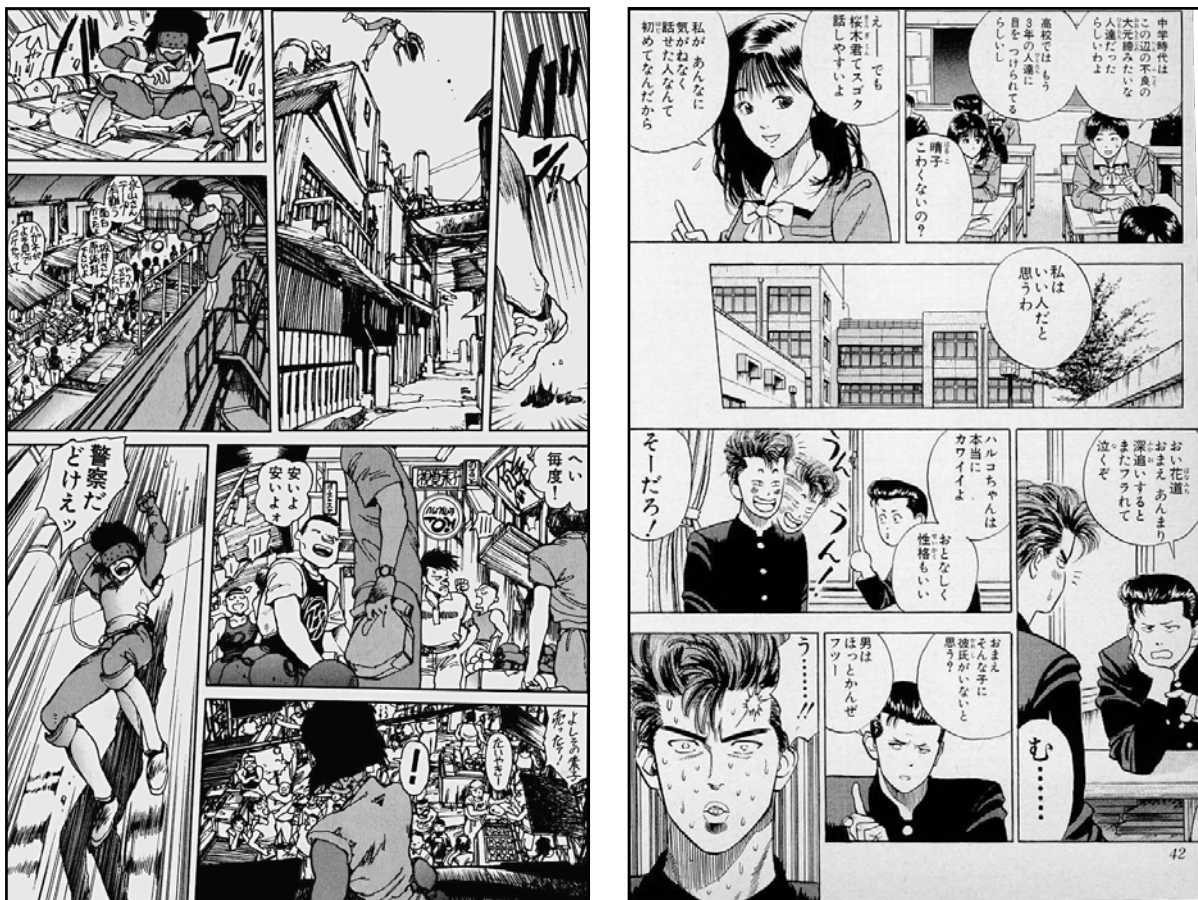
La página de la derecha pertenece de nuevo a “Jojo’s Bizarre Adventure”. Esta serie, varias décadas posterior, muestra cómo en la animación se sigue empleando este recurso. Esta mimesis del *manga* era muy común en los años 80 y principios de los 90, pero a partir de la primera década del siglo XXI fue cayendo en desuso. Sin embargo, en algunas de las últimas series de nuestra muestra (cronológicamente hablando) volvemos a encontrar estas referencias de estructura espacio-temporales al *manga* (como *Death Note*, *Fullmetal Alchemist: Brotherhood*, *Shingeki no kyojin* o *Jojo*). La página muestra una composición de viñetas irregular. Una imagen cuyo marco se compone de marcadas diagonales divide la imagen en dos y a ambos lados se organizan otras viñetas en función del espacio restante.

Siguiendo una estructura muy similar a la del *manga*, en el *anime* aparece un plano sobre el cual en seguida se coloca la reacción de otro personaje (primer fotograma del grupo inferior de filas), para presentar a Straizo (que podemos ver en la esquina inferior derecha del *manga*). Se deja un pequeño espacio que sigue mostrando la acción principal como referencia, ya que en el segundo fotograma vemos como apenas puede percibirse. El siguiente plano (tercer fotograma) muestra parte de los sucesos ya vistos de una forma similar a la viñeta central de la página, que al ser marcadamente vertical se adapta mediante una panorámica ascendente. Cuando el movimiento de cámara llega hasta el personaje entra de nuevo la imagen delimitada del que está ejecutando el ataque. Un detalle de los ojos crea una

suerte de referencia a las viñetas cuarta y quinta de la página, en la zona central izquierda. De nuevo se sigue dejando un espacio libre, como tratando de representar la simultaneidad visual de la página que, aunque la vista se centre en una viñeta, se siguen percibiendo las contiguas. Finalmente la última viñeta se representa mediante un único plano.

Vemos de nuevo como una página en la que solapan instantes sucesivos y simultáneos encuentra su peculiar adaptación visual en un medio secuencial y dinámico como el *anime*, que trata así de evidenciar sus orígenes llevando a cabo esta intertextualidad formal espacio-temporal.

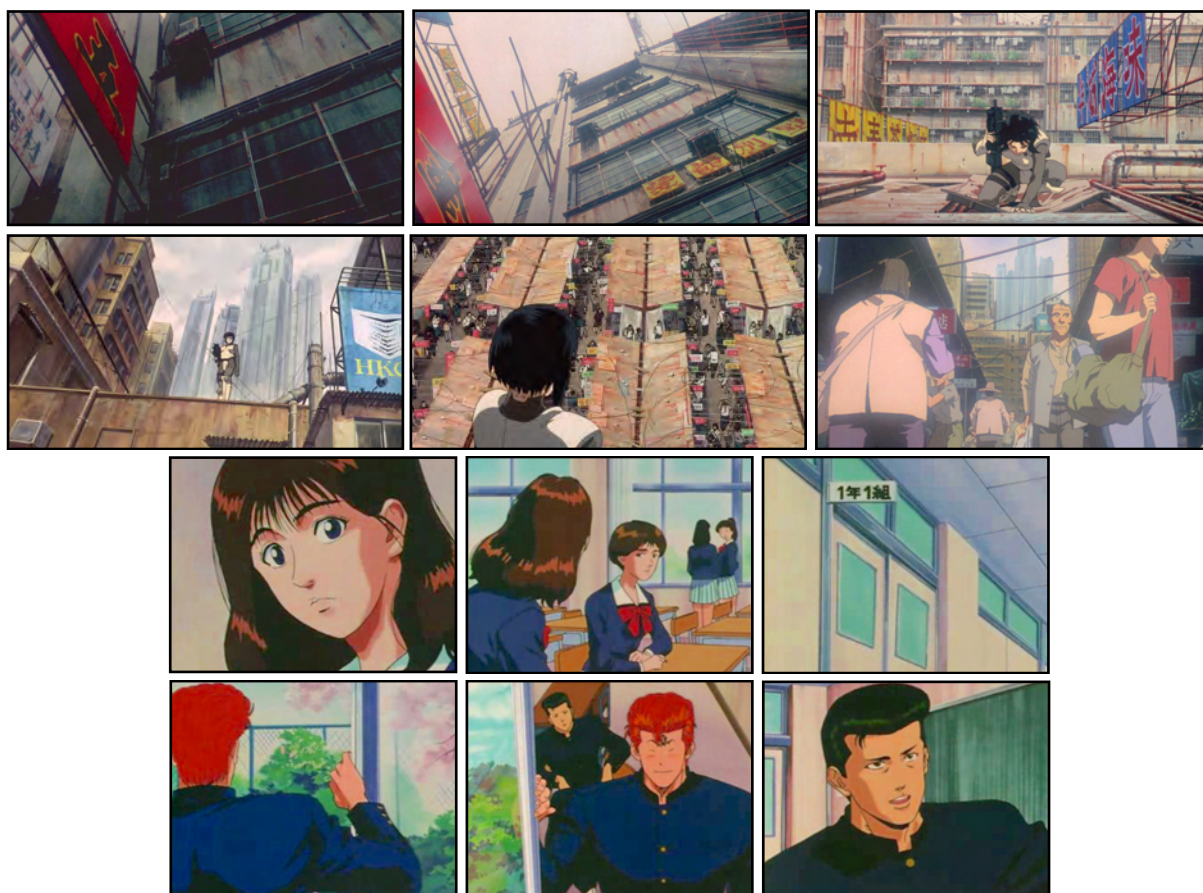
**2. La discontinuidad espacial próxima** Se produce cuando una imagen presenta un espacio que “puede estar claramente próximo del fragmento de espacio visto precedentemente<sup>601</sup>”. Los personajes pueden desplazarse y aparecer en distintos lugares en las viñetas o planos. Si las referencias espaciales presentan ciertas similitudes se puede inferir que estamos ante la discontinuidad espacial próxima.



(Fig. 7.4)

<sup>601</sup> Ibid..

En la página de la izquierda (fig. 7.4, “Ghost in the Shell”) la dirección, el movimiento y la coherencia visual permiten que se mantenga la claridad espacial. De un modo más sencillo en “Slam Dunk” (página derecha) suceden dos conversaciones en aulas separadas de un mismo instituto. Las dos primeras viñetas muestran a dos chicas conversando y, tras una viñeta que actúa como transición, vemos a Katsuragi en otro aula hablando con su compañero. No tenemos una referencia clara de dónde se encuentra cada clase, pero sí podemos deducir que se encuentran en el mismo edificio.



(Fig. 7.5)

*Ghost in the Shell* añade a los elementos presentes en el *manga* (fig. 7.5) el color y un espacio perfilado gracias al uso de la rotoscopia<sup>602</sup>. Del mismo modo que en el *manga* la película compone un espacio discontinuo, pero relacionado por el movimiento de Motoko y la asociación que crea el récord de mirada y el uso del plano-contraplano (dos primeras filas

<sup>602</sup> Para aportar mayor realismo al espacio el director viajó a Hong Kong, ciudad que usó como referencia visual para la película. Allí tomó decenas de fotografías y grabaciones en vídeo que posteriormente serían utilizadas como base para las localizaciones y algunas escenas de *Ghost in the Shell*.



de fotogramas). En la película de Oshii las relaciones visuales se construyen preferentemente mediante esta modalidad, apenas empleada en el *manga* de Shirow.

*Slam Dunk* (tercera y cuarta filas) se organiza en torno a la referencia de los elementos de la escena que la definen como aulas (ventanas, mesas, puertas, y la disposición de los estudiantes). Mediante la transición de la puerta de la clase se pasa al lugar donde se encuentra Katsuragi, que emplea la referencia interior-exterior (ventanas a través de las cuales se ven los árboles) para anclar la acción en el instituto. Las diferencias con respecto al *manga* son mínimas.

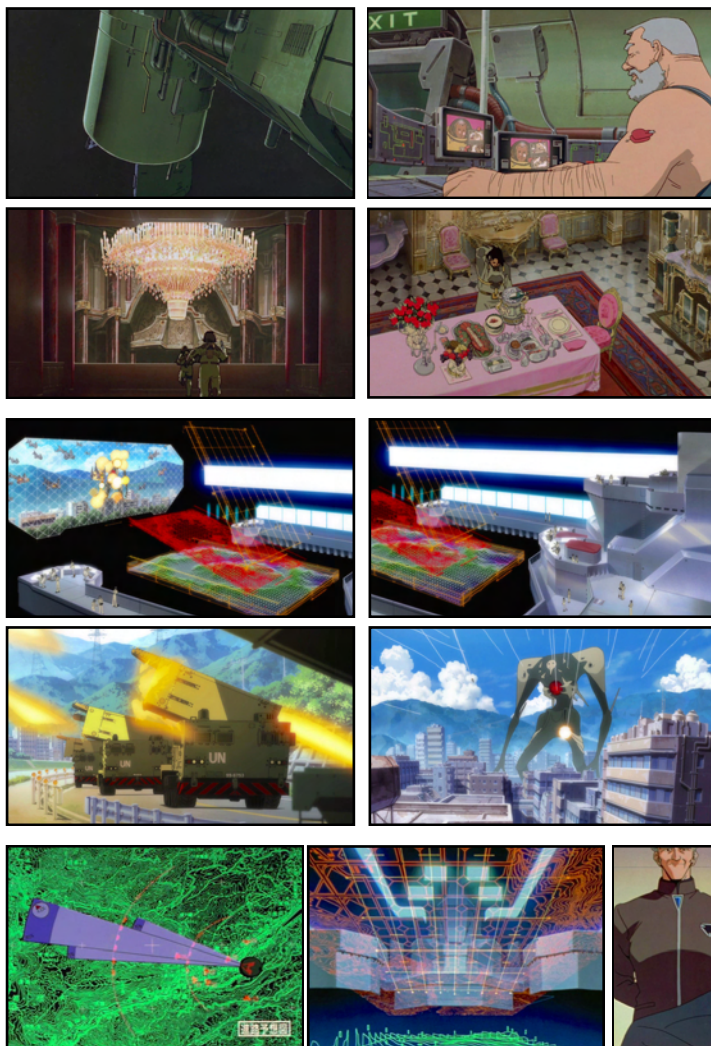
3. En la **discontinuidad espacial radical** la primera imagen no puede situarse en el espacio de la imagen siguiente. Es muy común en las transiciones escena a escena y en las transiciones *non sequitur*. En la página derecha de “Evangelion” (fig. 7.6) la viñeta de situación representa un espacio interior. Se trata del primer momento en la historia que aparece este lugar. Tenuemente iluminado aparece el comandante Ikari. La última viñeta nos traslada a un lugar desconocido, sin que tampoco sepamos dónde se encuentra exactamente el puesto de mando.



(Fig. 7.6)

En la página izquierda (“Memories”) vemos una nave espacial y su tripulante en las dos primeras viñetas. De ahí pasamos a un espacio anacrónico. La moqueta, las paredes y la decoración contrastan con el atuendo aeroespacial de los personajes que lo recorren. En la penúltima viñeta se ve incluso un servicio de café recién preparado. La discontinuidad refuerza el desconcierto de los personajes. Sabemos que provienen de la nave mostrada en las dos primeras viñetas, pero ambos lugares se encuentran a una distancia considerable. Esta diferencia se acentúa por las características del lugar que nada tiene que ver el ambiente en el que se desarrolla la historia.

*Memories* muestra una estructura similar. Los cuatro fotogramas de las dos primeras filas (fig. 7.7) muestran una relación similar entre ambos espacios, aunque el interior se amplíe y añadan más elementos.



En *Evangelion*, versión de 1995 (quinta fila) la discontinuidad espacial radical se matiza en el primer fotograma, que muestra como el objetivo (el círculo negro) avanza sobre un mapa topográfico hacia la posición sobre la que, suponemos, se encuentran los militares. A partir de ahí la discontinuidad se mantiene y, tras ver al comandante Ikari, pasamos de nuevo a la ciudad sin más referencia que sitúe ambos lugares.

(Fig. 7.7)



En el largometraje de *Evangelion* de 2007 (tercera y cuarta fila) se incluye una pantalla que muestra el ataque y cómo se sigue desde el centro de mando. Hay una referencia visual pero no espacial. Por un lado se ve la batalla contra el Ángel en la ciudad y cómo se dirige desde el centro de mando, pero no hay una relación espacial entre ambas, sólo virtual. Tras algunos planos de los militares se vuelve a la localización anterior a través de una transición tema a tema: de soldados a piezas de artillería y de ahí a la criatura siendo atacada. Vemos cómo *manga* y *anime* pueden mantener la relación de discontinuidad espacial radical entre los planos a través de distintas imágenes y puntos de vista.

#### 4.4.2.3. Rácord

Tanto la continuidad como los dos tipos de discontinuidades recurren a un sistema que reafirma la continuidad o hila los elementos discontinuos: el rácord. Según Burch “se refiere a cualquier elemento de continuidad entre dos o más planos<sup>603</sup>”.

El primero, más básico se refiere a los **objetos y su posición relativa** de una imagen a otra. Este rácord es operativo y su ruptura puede deberse a despistes o negligencias.

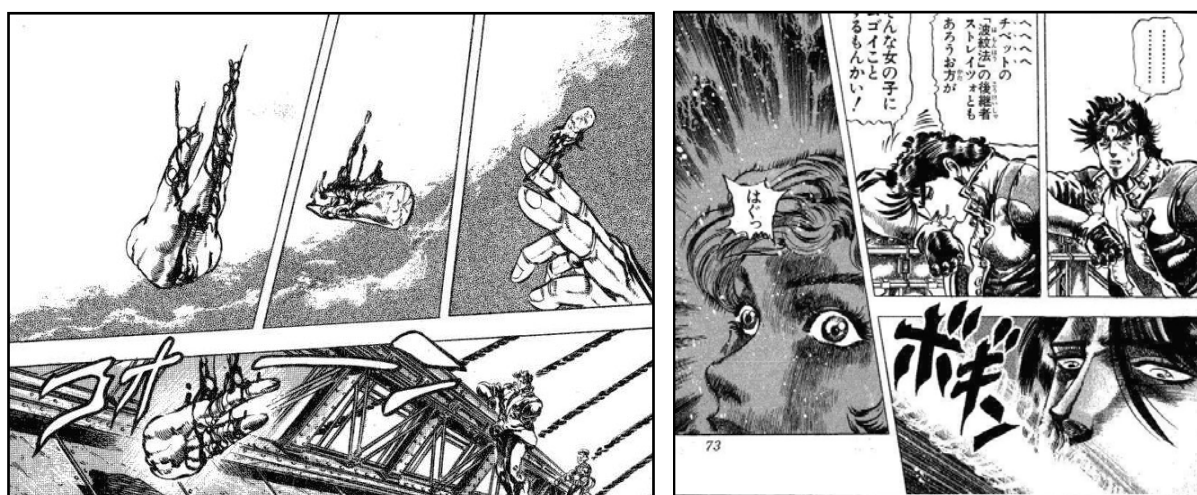
El segundo, el **rácord espacial**, en el que Burch distingue tres subtipos: de mirada, de dirección y de posición.

1. El rácord de **mirada** se basa en el fenómeno producido al mirarse dos personajes: “es preciso que el personaje A mire hacia el borde derecho del encuadre y el personaje B hacia el borde izquierdo<sup>604</sup>”. En caso de que ambos personajes dirigieran su mirada hacia el mismo lado la impresión sería la de que no se miran, produciéndose así un salto de eje. El rácord de miradas también puede producirse entre un personaje y un objeto. En la figura 7.3, en la página de “Jojo”, las viñetas cuarta y quinta presentan este rácord de miradas: Dire mira hacia la derecha, mientras que Dio mira hacia la izquierda. En la adaptación audiovisual lo corriente suele ser representarlo mediante dos planos. El equivalente de la serie presenta ambas imágenes en una composición *split screen*, pero vemos como se respeta el rácord de miradas entre las imágenes dentro del plano.

<sup>603</sup> Burch, Noël, op. cit., 19.

<sup>604</sup> Ibid.

2. El r cord de **direcci n** es una consecuencia del r cord de mirada: “si un personaje o veh culo sale por la izquierda para entrar en un nuevo encuadre que muestra un espacio vecino o «consecutivo» deber  obligatoriamente entrar por la derecha<sup>605</sup>”. La ruptura de esta norma produce la sensaci n de cambio de direcci n (que puede ejecutarse intencionadamente para crear una sensaci n de movimiento circular). En las vi etas el r cord de direcci n se encuentra en los movimientos de los personajes, la l nea de indicatividad de lectura y marcas cin ticas, que suelen implicar una determinada direcci n. En la figura 7.8 vemos c mo se construye a trav s de im genes sin apenas indicaci n de movimiento, complement ndose con el r cord de mirada. Las miradas de los personajes en la selecci n de la p gina derecha se orientan de derecha a izquierda, y la muela salta en esa misma direcci n a trav s de las vi etas de la siguiente p gina, hasta terminar en la  ltima vi eta en el extremo izquierdo de la imagen.



(Fig. 7.8)

En la figura 7.4 “Ghost in the Shell” muestra una direcci n confusa. En la primera vi eta el pie indica un desplazamiento de derecha a izquierda mientras que la siguiente imagen presenta a Motoko en un movimiento de izquierda a derecha. A continuaci n se presenta una imagen frontal, que tiene la capacidad de unificar cualquier movimiento siempre que la acci n se produzca desde la zona de profundidad hasta el primer t rmino. El *anime* respeta el r cord de movimiento para crear una narraci n clara.

<sup>605</sup> Ibid., 20.

3. El récord de **posición** trata de mantener “las posiciones respectivas establecidas en el primer plano [...] en los planos siguientes, so pena de crear una confusión para la vista<sup>606</sup>”. En la figura 7.1 podemos ver en ambas páginas como se respeta la posición de los personajes a lo largo de las viñetas, ya sea en planos amplios o cerrados. Eso ayuda a situar los elementos en el espacio y a que su movimiento cree una temporalidad más definida al poder inferir la distancia que los separaba y han recorrido.

#### 4.4.3. Tipos de transiciones entre viñetas.

McCloud destaca el *gutter* como marcador de transición, espacio permite “coger dos imágenes separadas y convertirlas en una sola idea<sup>607</sup>”. Esta frase tan genérica implica un concepto fundamental. En el lenguaje audiovisual el corte puede relacionar dos planos, generando nuevos significados a través de su unión distintos a los contenidos en sí mismos. El *gutter* es el corte del cómic. El espacio en blanco actúa como elemento de unión entre las viñetas. Éstas “fraccionan no sólo el tiempo sino también el espacio, ofreciendo un ritmo mellado y sincopado de momentos discontinuos<sup>608</sup>”, que posibilita la conexión entre esas unidades espacio-temporales e ir creando una historia y discurso continuos y unificados. McCloud denomina a este “cerrado” (la diferencia entre una imagen y la siguiente) la gramática de los cómics.

En el audiovisual el “cerrado” puede aplicarse a la separación entre fotogramas, que sería imperceptible. En el caso de las transiciones al corte la diferencia entre imágenes varía dependiendo del tipo de plano. Si se pasa de un plano medio a un primer plano el cerrado será mucho más suave que de un primerísimo primer plano a un plano general. El *gutter* materializa los “cerrados”. En el lenguaje cinematográfico el corte sucede en una fracción de segundo con lo que no somos conscientes de la distancia entre ambas imágenes, sino de su diferencia. Si se producen transiciones como un fundido o un encadenado, la superposición de las imágenes dota de una temporalidad específica a ese paso, con lo que se puede apreciar más detenidamente. En el cómic es claramente perceptible en la mayoría de casos, por pequeña que sea la separación entre las viñetas. Incluso en el caso de la inexistencia de marco

---

<sup>606</sup> Ibid.

<sup>607</sup> McCloud, 1995, 66.

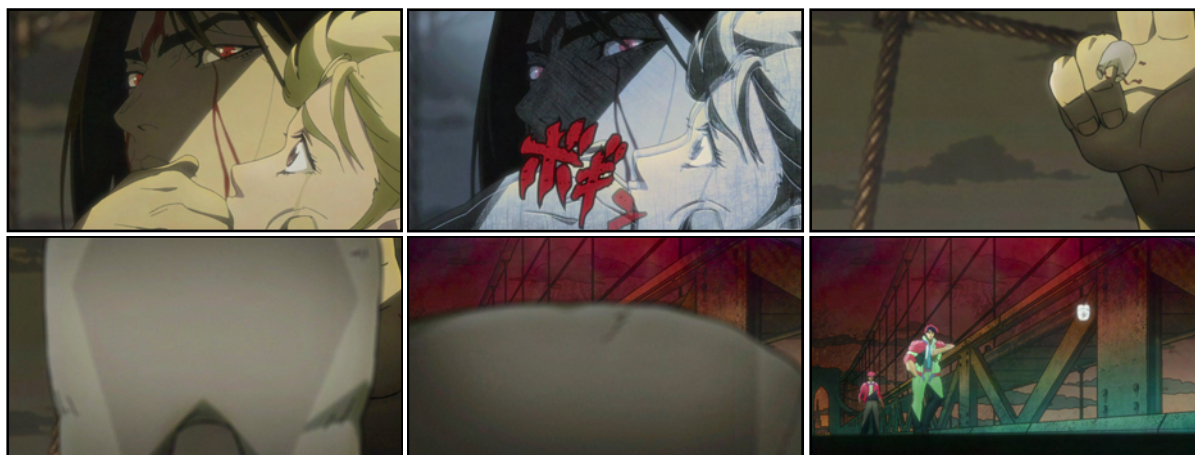
<sup>608</sup> Ibid., 67.

la propia naturaleza de las imágenes contenidas (como, por ejemplo, un plano general en el que se incluye un primer plano) puede indicar los límites de cada una de ellas.

Las continuas elipsis a las que está sometido el cómic hacen del *gutter* un espacio altamente significativo donde se insinúan acciones omitidas o se genera una temporalidad específica que mediante las viñetas no se podría conseguir. En la primera página (“Jojo’s Bizarre Adventure”, fig. 7.8, derecha) Jojo intenta no dejarse intimidar por las amenazas de Straizo (abajo) quien tiene retenida a una rehén. En la viñeta inferior marcas cinéticas diagonales junto con una onomatopeya (“bogin”) crean una línea de indicatividad hacia la viñeta de la izquierda, donde la joven se enmarca en un fondo oscuro junto con un globo diálogo. El texto indica un súbito desgarró. La siguiente página (izquierda) presenta el resultado de la acción. Una muela se muestra detalladamente, desde los dedos de Straizo hasta la viñeta inferior donde se pone en relación a Jojo con la pieza dental. Las viñetas de la derecha pertenecen a una página par y las de la izquierda a su consecutiva impar, es decir, la primera oculta a la segunda y se ha de pasar físicamente una hoja para leer la siguiente. La agresión de Straizo no se muestra, se insinúa mediante una elipsis. No es solo el *gutter* el contenedor de esta omisión, sino el propio paso de la página. La propia materialidad del *manga* favorece un tipo de omisión que puede emplearse para reconstruir la acción omitida (en este caso el desgarró) entre las viñetas. Este es un ejemplo del carácter elíptico del cómic y cómo aprovecha las transiciones entre unidades significativas (viñetas) y sus macroestructuras (páginas) para insinuar acciones y evitar determinadas imágenes explícitas. Podemos relacionar este tipo de elipsis con las características del instante esencial: se escoge el momento anterior a la acción (el desgarró del diente) y se muestran sus consecuencias. Esto facilita la posterior traslación al *anime*, ya que se puede efectuar una adaptación por celebración (máxima fidelidad al material original) sin tener que censurar imágenes y poder adaptarse a los horarios o públicos televisivos o cinematográficos.

En la adaptación de la serie de 2012 se aprovecha esta elipsis. Los dos primeros fotogramas de la figura 7.9 muestran, en un único plano a los dos personajes. La acción insinuada mediante las marcas cinéticas en la tercera viñeta sufre aquí una transformación asociada al color. Un efecto sonoro puntúa la transición entre el tono presente en el inicio del plano, cálido y diegético, a otro frío, casi monocromo. La misma onomatopeya que se puede

leer en el *manga* se inscribe en el plano, ya que el crujido que produce la extracción de la muela apenas tiene relación con la onomatopeya (“bogin”). Mediante esta transición se insinúa la acción. La fragmentación de la expulsión del diente, que en el *manga* se representa mediante tres viñetas consecutivas, se produce aquí en un único plano. La muela aumenta progresivamente su tamaño al acercarse a la cámara. Una vez que ocupa todo el campo de visión se aleja mostrando el contracampo, donde se encuentra Jojo. Cuando el diente termina su recorrido desvelando el plano, aparece de nuevo por la zona superior derecha de la imagen, manteniendo el r  cord de direcci  n y poniendo en relaci  n a Jojo y el resultado de la agresi  n. Esta transici  n se asemeja a aquellas im  genes en las que un elemento de la vi  neta sobrepasa su marco para integrarse en las adyacentes, actuando como elemento de uni  n; aqu   el elemento sobrepasa los l  mites de su plano para introducirse en el siguiente creando una relaci  n entre dos im  genes (plano-contraplano o campo-contracampo) mediante un elemento interno que, durante unos fotogramas, adquiere una cualidad mixta entre lo dieg  tico y lo extradieg  tico: es a la vez contenido y forma de la imagen.



(Fig. 7.9)

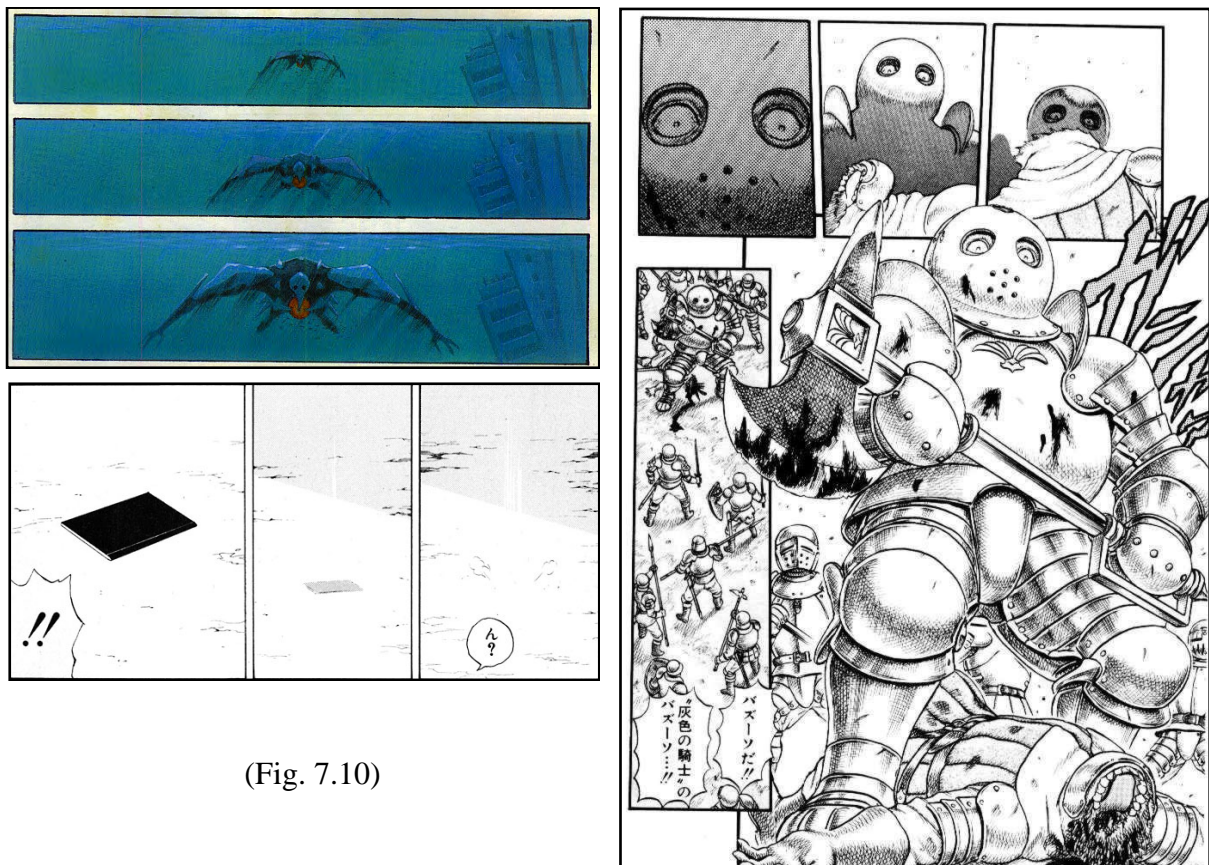
McCloud distingue entre 6 tipos de transiciones. Estrictamente no abarcan cualquier tipo de paso entre dos vi  netas; se trata de una tipolog  a basada en los cambios producidos en el contenido. No atiende, por ejemplo, a aquellas que puedan producirse por variaciones en la materialidad del marco o su forma, as   como aquellos casos en los que una misma p  gina contenga una serie de im  genes integradas sin unos l  mites claros. En el apartado relativo al marco ya hemos analizado c  mo estas alteraciones pueden afectar a la propia imagen y su relaci  n con otras, con lo que no incidiremos en ellas, aunque las incluiremos en algunos apartados.



McCloud aplica sus distintos tipos de transición a la narrativa lineal y continua, con lo que ajustaremos nuestro análisis a estos parámetros. Estas tipologías de transición tienen relación con la teoría de Genette de la duración del tiempo del discurso en relación con el tiempo de la historia. Sin embargo, a la hora de definir algunos aspectos temporales como la isocronía o asincronía, esta estructura se muestran imprecisa. Las definiciones de sumario, elipsis, escena o resumen basadas en las teorías de Genette en el capítulo 4.2 ofrecen mucha mayor precisión para este análisis.

#### 4.4.3.1. Transición momento a momento.

El primer tipo es la transición momento a momento, que “requiere un cerrado muy pequeño<sup>609</sup>”. Las viñetas muestran distintas fases en la progresión de una determinada acción. Se presenta un mismo sujeto, objeto o espacio.



(Fig. 7.10)

El conjunto de la parte superior izquierda (fig. 7.10) pertenece a “Evangelion” y muestra uno de los ejemplos más sencillos: la variación progresiva de una imagen mediante la alteración de su escala. El edificio de la derecha mantiene su tamaño con lo que la división

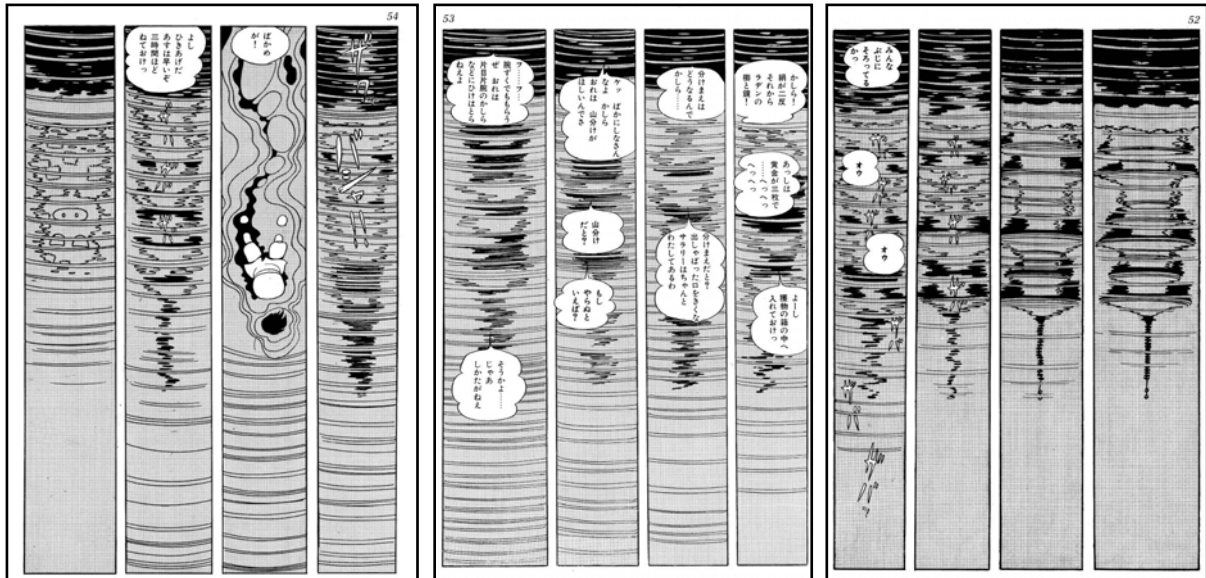
<sup>609</sup> McCloud, Scott, 1995, 70.

representa el acercamiento del Ángel. Este acercamiento se transmite al tamaño de la viñeta, que aumenta gradualmente en su eje vertical.

Las tres viñetas de la parte inferior muestran una variación en la que el espacio se mantiene y es un objeto el que aparece súbitamente. Se trata de una de las primeras páginas de “Death Note” y es el momento en el que el ‘dios de la muerte’ Ryuk deja caer su cuaderno al mundo humano. Las transiciones momento a momento suelen tener un carácter cinematográfico, tratando de representar el paso del tiempo del mismo modo que lo hace una sucesión de fotogramas proyectados. Las viñetas precedentes muestran al protagonista mirando distraídamente por la ventana de su clase. A continuación se insertan estas tres imágenes. En la primera de ellas (la derecha) el delta del globo señala la base de la viñeta, refiriéndose a un emisor en fuera de campo. Unas casi imperceptibles líneas cinéticas con nubes simbolizan el movimiento de un objeto ausente. En la siguiente viñeta (centro) aparece el cuaderno con su forma definida pero no ha adquirido total opacidad. En la tercera viñeta (izquierda) el cuaderno aparece ya perfectamente visible. La estructura de esta transición se emplea para subrayar el carácter sobrenatural del objeto. La disonancia entre movimiento y aparición y el progresivo aumento de su solidez llaman la atención del personaje, que se da cuenta de que se halla ante un fenómeno inusual.

En “Berserk” (página derecha) la peculiaridad es que todas las viñetas presentan una transición momento a momento pero rompe con la regularidad en forma y contenido para presentar el momento de forma más dinámica. La página se compone de cinco viñetas. Las tres primeras, en la parte superior, presentan cierta regularidad. En ellas se representan dos acciones. Por un lado nos acercamos progresivamente a Bazuso desde un primer plano hasta un primerísimo primer plano de sus ojos. Además se puede apreciar como una figura desaparece por la parte inferior de las viñetas. En la cuarta imagen, la viñeta más grande, se revela el resultado de la caída del cuerpo. Se trata de un soldado cuyo cráneo ha sido cercenado por Bazuso y yace inerte a sus pies. El hacha ensangrentada, la figura del guerrero mostrada ligeramente contrapicada y una onomatopeya en la zona derecha de la imagen que verbaliza un grito agudo (“gyaaa”) subrayan la crueldad del personaje. La última viñeta presenta a los soldados enemigos reconociendo a Bazuso. En esta última viñeta la diferencia respecto a la anterior es de únicamente un paso si comparamos la posición de Bazuso

respecto al soldado abatido. Lo notable de esta página es como Kentaro Miura aplica cuatro transiciones momento a momento en una única página, variando los ángulos de cámara, la posición respecto al personaje principal y el tamaño y forma de las viñetas. Usualmente este tipo de transición se asocia a una estructura mucho más rígida, con lo que la ruptura de la norma logra un dinamismo mayor en la página.



(Fig. 7.11)

Osamu Tezuka concatena 11 transiciones momento a momento a lo largo de tres páginas en “Hi no tori” (fig. 7.11). Una pagoda se refleja en las aguas del río, que se van alterando a medida que se desarrolla la acción. En la primera viñeta de la primera página (derecha) el edificio se muestra definido, con algunas líneas rompiendo su uniformidad. La siguiente viñeta presenta algunas alteraciones similares en la representación del reflejo. Estos cambios mínimos pueden justificarse por la ondulación del agua. Sobre la tercera se inscriben una serie de onomatopeyas revelando que alguien se acerca a la orilla. Los globos de texto muestran el diálogo entre dos personajes. Uno de ellos ha robado varios objetos valiosos. Cuando su jefe le ordena que se los entregue el ladrón reclama una parte de las pertenencias. El jefe se niega alegando que le paga un salario, ante lo cual el subordinado amenaza con desmembrarle. Es entonces cuando el jefe le hiere mortalmente y lanza al río. En las siete viñetas que muestran estas acciones el reflejo de la pagoda se va desdibujando sucesivamente. Las páginas previas y consecutivas no muestran ninguna referencia espacial, que arranca y concluye en estas tres páginas. Dado que discurre en fuera de campo, las

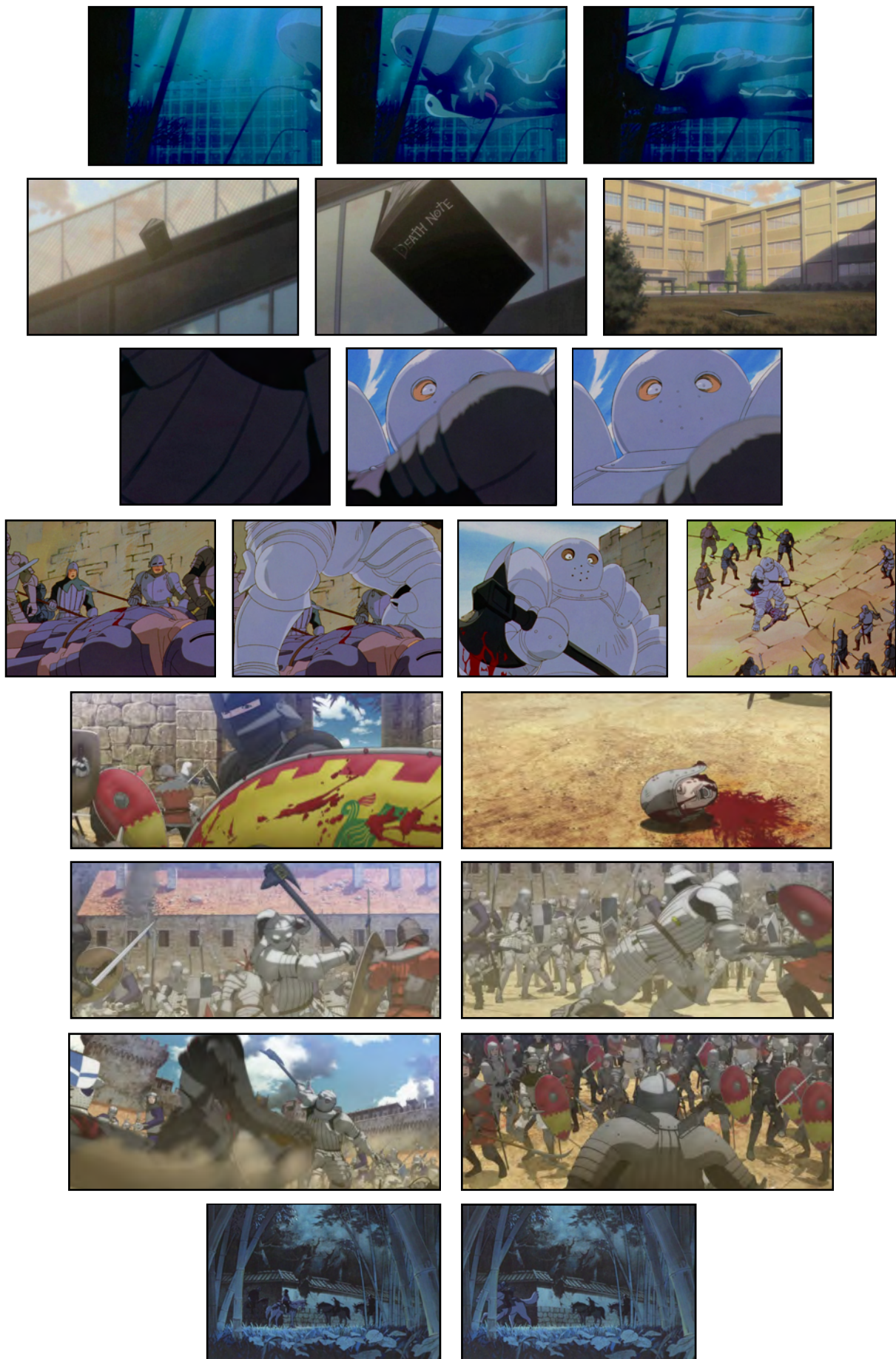
ondulaciones pueden deberse a que los personajes se reúnen en la orilla y su movimiento se transmite al agua, afectando al reflejo. También es posible que las variaciones de las imágenes sean un reflejo metafórico del carácter turbulento de la conversación entre los dos delincuentes. A medida que nos acercamos a la novena viñeta el edificio aparece cada vez más borroso. En esa imagen no aparece texto sino el sonido gráfico de un corte y un golpe seco. En la décima viñeta aparece por primera vez uno de los personajes en el encuadre, flotando boca abajo en el río, mostrando claramente que el ladrón ha muerto. La penúltima viñeta recompone ligeramente la forma de la pagoda. Una progresión lógica habría sido volver a presentar la torre como al inicio de la primera página. Sin embargo aparece el reflejo de una forma que se asemeja a la de un cerdo. Se trata de Hyoutan-Tsugi<sup>610</sup>. Se trata de un elemento propio que el autor emplea en momentos especiales. Esta suerte de figura porcina trata de crear un contrapunto cómico a situaciones tensas. Tras la muerte del bandido Tezuka introduce a Hyoutan-Tsugi para finalizar la escena restándole dramatismo a la situación. Todas viñetas tienen la misma forma y tamaño, y muestran una misma porción del espacio. Las variaciones en la imagen son progresivas y consecutivas. Muestran un tiempo continuo con unas elipsis indefinidas entre ellas pero cuya duración es lo suficientemente corta como para que podamos deducir que el lapso entre ellas es breve. Pero por otro lado toda la acción sucede en fuera de campo, hemos de interpretar las imágenes, diálogos y relación entre ellas para poder entender que está sucediendo. Y finalmente la última viñeta muestra una imagen con un significado que no está del todo claro y ha de relacionarse con eventos pasados y venideros para poder comprenderla. Tezuka muestra así su dominio del lenguaje del *manga* tanto en el contenido como en los aspectos formales.

La primera fila de la figura 7.12 muestra tres fotogramas de un mismo plano de *Evangelion*. La vista frontal del Ángel gira hacia una lateral tras los edificios que en la viñeta podíamos ver a la derecha. El avance frontal se representaba en el *manga* a través de tres viñetas. La animación permite que el Ángel se desplace a lo largo del plano en una única unidad significativa gracias al movimiento.

---

<sup>610</sup> El origen de este personaje es cuanto menos peculiar. La hermana de Osamu, Minako, dibujó cuando era pequeña esta forma. Según el propio Tezuka se basa en un hongo japonés que puede cocinarse en algunas sopas y, cuando se ingiere, aumenta la temperatura corporal. Aparece en las obras más importantes de Tezuka como “Buda”, “Black Jack”, “Ribon no Kishi”, “Adolf” o “Hi no tori.” VV.AA. *Black Jack kanzen dokuhon* (Tokio: Takarajimasha, 2005), 38.





(Fig. 7.12)



Las imágenes de *Death Note* (segunda fila) muestran algunas diferencias. En el *anime* el cuaderno aparece ya corpóreo cayendo desde el cielo. Su movimiento se muestra al ralenti, tratando de marcar así el carácter irreal de la aparición que mostraba el *manga*. Los fotogramas presentados pertenecen a tres planos consecutivos. Se intercala el rostro de Light entre cada uno de los cortes que focalizan la atención: el primero muestra el contexto y el objeto (vemos el cielo, el vallado de la azotea del instituto, las ventanas). Tras el inserto de Light percatándose de que algo cae, el plano se cierra hasta el punto que podemos leer el texto grabado en la portada (*Death Note*) mientras continúa su caída a cámara lenta. De nuevo el rostro de Light, que inclina la cabeza anticipando el siguiente plano: el cuaderno cae al suelo. Las transiciones momento a momento del *manga* se transforman en el *anime* en transiciones tema a tema, cuyas características veremos más adelante. En función de las necesidades (y el espacio y tiempo disponible) la adaptación puede modificar las transiciones para que resulten, como en este caso, más lógicas y comprensibles.

En la tercera y cuarta fila seleccionamos los fotogramas de tres planos de la serie *Berserk*. La tercera fila equivale a las tres viñetas de la parte superior de la página (fig. 7.10). El cuerpo comienza ocupando todo el campo visual (primer fotograma), que cae progresivamente a la derecha hasta permitirnos ver el rostro de Bazuso. Al igual que en el *manga* sus ojos son el único punto expresivo del personaje. El paso adelante que intuíamos en el *manga* se convierte en el *anime* en un movimiento explícito. El segundo plano (cuarta fila, primer fotograma) comienza con el cuerpo inerte cayendo al suelo (no se decapita al soldado, sino que se le asesta un golpe en el pecho para adaptarlo al tono televisivo). El plano continúa con las piernas de Bazuso avanzando sobre el cuerpo (segundo fotograma). Es entonces cuando una panorámica vertical lleva hasta el rostro de Bazuso. La cuarta viñeta vertical del *manga* se traduce en un plano construido mediante este movimiento de cámara. El último plano general se asemeja a la viñeta donde los soldados reconocen a Basuzo. La serie reúne las tres transiciones momento a momento de las primeras viñetas en un sólo plano ya que su relación se basa en la escala y el movimiento de los elementos. Entre la tercera y cuarta viñeta se produce otra transición momento a momento, que al cambiar de tamaño de plano y componer sus elementos verticalmente el *anime* traduce en forma de panorámica. Del mismo modo se pasa de este plano al general, aunque los elementos se mantengan en la misma

posición. La transición momento a momento puede definirse en el *anime* por la forma del plano o las variaciones de los elementos que componen la imagen.

El primer largometraje de *Berserk* toma los acontecimientos como referencia. Se compone de tres planos, pero su angulación es distinta. En la quinta fila vemos un plano y su contraplano. En el primero un soldado se protege ante un chorro de sangre. El siguiente plano (segundo fotograma) muestra la cabeza cercenada de un soldado. Con un rápido movimiento de cámara la angulación picada se reconfigura como frontal y vemos a Bazuso ejecutar sus golpes (sexta fila, fotogramas primero y segundo). La cámara, siguiendo el movimiento de uno de los soldados abatidos, baja su altura hasta llegar a un plano contrapicado. Desde ahí se corta al equivalente del plano general. Se trata de un plano semisubjetivo de Bazuso desde el que vemos a los soldados acobardarse ante su presencia. Las diferencias frente al *manga* y la serie son notables, desligándose de sus referentes previos. Se aprovechan los movimientos que ofrece la cámara digital sobre el entorno 3D a la vez que busca un nuevo punto de vista para la escena. Las transiciones momento a momento se pierden a favor de dos transiciones acción a acción entre cada plano.

Las elaboradas transiciones momento a momento de *Hi no tori* se simplifican en un único plano que muestra toda la acción (última fila) perdiéndose el fuera de campo y simbolismo del reflejo.

#### 4.4.3.2. Transición acción a acción

Las transiciones que representan la progresión de un elemento se denominan de acción a acción<sup>611</sup>. Un personaje o varios (también puede construirse con objetos) producen una interacción cuyas consecuencias se muestran entre las viñetas a modo de relación causa efecto. Al analizar la figura 7.1 hablamos de cómo la elección de determinados instantes previos o posteriores a la acción puede implicar una determinada narración en la secuencia. La transición entre la primera y la segunda página de esta figura puede considerarse una transición acción a acción. Se trata de una serie de imágenes que implican una alternancia de acciones y reacciones alrededor de las cuales giran las transiciones.

---

<sup>611</sup> McCloud, Scott, 1995, 70.

En la figura 7.13 agrupamos cuatro ejemplos de transiciones acción a acción. En una de las dos viñetas de la parte superior derecha (“Fullmetal Alchemist”) Edward transmuta su brazo en una hoja sólida y afilada. En la viñeta inferior los signos cinéticos y la posición del brazo muestran cómo el joven alquimista ha alcanzado a su enemigo.



(Fig. 7.13)

En la parte inferior derecha (“Nausicaä”) la chica salta del aeroplano y se quita su máscara. En la segunda viñeta continúa la acción donde se vemos su rostro y cómo el aeroplano se ha posado suavemente. Aquí la figura sobrepasa el *gutter* integrándose con la primera viñeta. Se trata del primer momento del *manga* en que se muestra el rostro de la protagonista. La transición acción a acción se emplea para resaltar la importancia de una imagen a

través de otra. La viñeta superior actúa como un preludio de la viñeta inferior para marcar su importancia. La elipsis entre ambas es mínima (en la primera Nausicaä está a punto de quitarse la máscara, mientras que en la segunda justo acaba de retirarla), con lo que la primera viñeta se emplea como apoyatura del segundo instante representado.

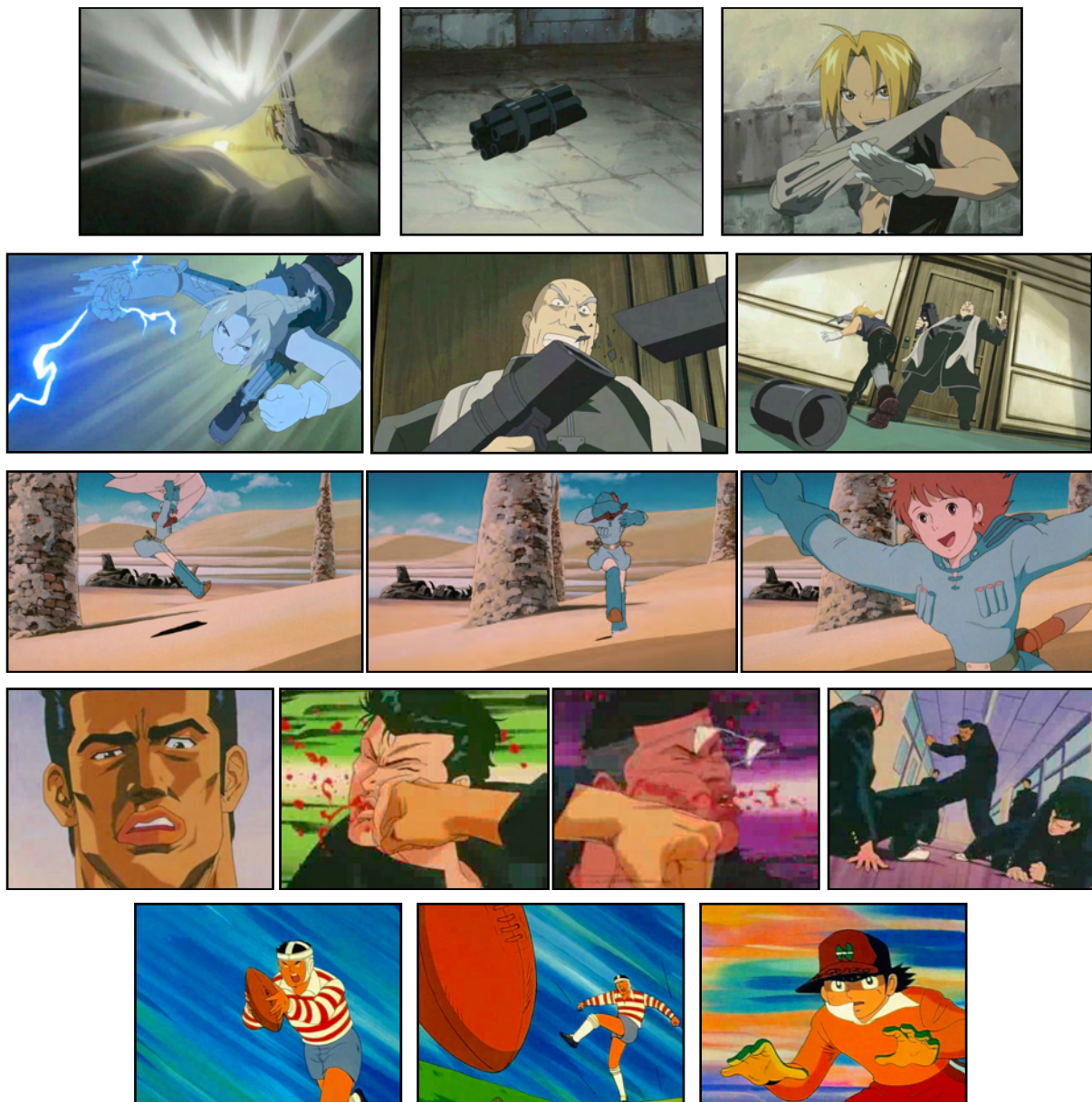
Las cuatro viñetas de la parte superior izquierda (“Slam Dunk”) establecen entre ellas una relación de acción a acción con la característica de que vemos el momento precedente y los hechos en sí sin que se muestre explícitamente quién los realiza hasta que la acción ha finalizado. En la primera viñeta se aprecia la espalda de un personaje. A continuación, en una viñeta cuyo récord de movimiento coincide con la primera, uno de los estudiantes recibe un puñetazo en su mentón. La siguiente se toma desde el mismo eje pero una dirección opuesta, aunque esta vez se muestra el instante posterior del golpe. La última viñeta desvela al agresor, que aparece con su puño aún levantado.

La última imagen (“Captain Tsubasa”) encuadra en un mismo espacio tres acciones sin un marco definido: la colocación de la pelota, el instante posterior a la patada y la reacción del portero. Las transiciones se establecen gracias a las líneas de indicatividad que crean los signos cinéticos de la imagen. El orden de lectura comienza en la parte superior derecha, en la que los brazos colocan el balón mientras el globo de texto enuncia “allá vamos”. Las diagonales que parten del punto de impacto nos llevan hasta ahí, donde se aprecia el espacio y la acción que acaba de suceder. El punto de fuga creado por las marcas cinéticas converge en un símbolo estrellado situado a ras de suelo. Una larga línea que surge de él y la exageradísima curvatura de la superficie nos llevan hasta la última imagen, donde el portero aguarda con seguridad la llegada del balón. Esta última imagen ilustra cómo las transiciones no necesitan de un marco específico ni una distancia mínima para producirse, sino que pueden solaparse entre sí e integrarse siempre y cuando los recursos gráficos y narrativos aseguren que el orden de lectura sea el correcto y se concatene las acciones.

En las dos primeras filas de la figura 7.14 tenemos las adaptaciones de *Fullmetal Alchemist* de 2003 y 2009. En la primera versión se invierten las viñetas: en el primer plano aparece el ataque (segunda viñeta), a continuación el resultado (el cañón cortado por la mitad) y finalmente Edward con su brazo transmutado. La inversión mantiene la transición acción a acción. El *anime* de 2009 (segunda fila) mantiene la sucesión de acontecimientos. Se



organiza la acción en plano-contraplano: en el primer plano Elric transforma su brazo. El siguiente muestra al sacerdote con su arma partida. A continuación se encuadra a los dos personajes. Entre el primer y segundo plano se produce efectivamente la transición acción a acción. Entre el segundo y el tercero podemos hablar de una transición momento a momento. El fotograma seleccionado pertenece al final de plano, pero su inicio muestra el recorrido del cañón del arma desde un punto ligeramente más avanzado que el del segundo plano. La variación de los elementos conlleva una alteración del tipo de transición efectuada.



(Fig. 7.14)



En *Nausicaä*, Miyazaki unifica en un único plano la acción de las dos viñetas. La joven aterriza y se deshace de su máscara. La similitud entre las dos viñetas provoca su fusión en una sola imagen. Este plano está animado en “unos” y “doses”, con lo que su importancia narrativa se resalta mediante la animación completa.

En *Slam Dunk* (tercera fila) se mantienen las transiciones acción a acción. El personaje que ataca a los estudiantes aparece desde el inicio. Los dos planos mantienen su estructura, dirección y características espaciales (con la salvedad de que el primer plano representa el puñetazo desde el momento anterior hasta el posterior, mientras que el segundo se muestra a través de un instante congelado que se desplaza a lo largo de la imagen). En el último plano, correspondiente a la cuarta viñeta, se amplía el cuadro para mostrar en una misma imagen a los estudiantes agredidos y a su compañero enfurecido. A pesar de estas leves variaciones las transiciones acción a acción se mantienen.

Por último los planos de *Captain Tsubasa* respetan el paso de una viñeta a otra en la adaptación audiovisual. El jugador de rugby prepara el balón en el primer plano, lo proyecta en el segundo, apareciendo el portero en el tercer plano. El espacio muestra numerosas marcas cinéticas, pero su secuencialidad elimina las cuidadas transiciones que la página organizaba en torno a estas imágenes presentadas como aparentemente simultáneas.

#### 4.4.3.3. Transición tema a tema.

La transición de tema a tema<sup>612</sup> sigue una escena, idea o un concepto, y requiere cierto “grado de participación del lector para dar sentido a estas transiciones<sup>613</sup>”. Implica variaciones espacio-temporales de sus elementos, alternando la representación entre un elemento y otro. Las viñetas “se engarzan según una regla de inmediatez temporal, pero el autor además desplaza su objetivo de visión hacia un sujeto u objeto. El plano-contraplano en el cine o el cómic es un ejemplo concreto de este tipo de transición<sup>614</sup>”

---

<sup>612</sup> En inglés *subject to subject*. Mantenemos la traducción de la edición española de 1995, aunque el sentido original es más acertado, ya que también se traduce como de “sujeto a sujeto” o “personaje a personaje”.

<sup>613</sup> McCloud, Scott, 1995, 71.

<sup>614</sup> Varillas, Rubén, op. cit., 251.



(Fig. 7.15)

La página situada a la izquierda (fig. 7.15, “City Hunter”) presenta mayoritariamente transiciones tema a tema. La transición entre las dos primeras viñetas puede considerarse de momento a momento o tema a tema, ya que “frente a las transiciones anteriores en las que el mismo o los mismos elementos comparten protagonismo visual, ahora la “cámara” cambia su foco de atención de un objeto a otro<sup>615</sup>”, siendo de un personaje a otro en estas dos viñetas. En la primera viñeta vemos al maleante amenazar a su rehén con un cuchillo, en un plano busto lateral, mientras que la segunda viñeta muestra únicamente a la chica y la mano con el arma. Las cuatro transiciones siguientes se estructuran claramente mediante este tipo. El primer plano de los ojos cerrados de la rehén encuentra su contraplano en el primerísimo primer plano de los ojos de Ryo. De ahí se pasa al rostro sobresaltado de una de las personas que se encuentra en la sala. La siguiente viñeta enfoca al maleante, que mira al personaje prepararse para atacar. En la última imagen Ryo, de espaldas, dispara al criminal. En esta página la narración es lineal, la omisión de tiempo entre cada viñeta es mínima (la tercera y cuarta viñetas podrían ser incluso simultáneas) y el foco de atención varía entre los

<sup>615</sup> Varillas, Rubén, op. cit., 251.

personajes a medida que se desarrollan los acontecimientos. Estas características hacen de la transición tema a tema una de las más fácilmente aplicables a situaciones en las que intervienen varios personajes o conversaciones.

La transición tema a tema en “Evangelion” (derecha, a color) relaciona a un momento perteneciente al “presente narrativo” con la representación de un pensamiento del personaje. Shinji viaja en tren divagando sobre su actividad escolar. Se ve, sobre un fondo plano, una redacción que le causó reprimendas en su instituto. La transición permite el paso de un tema (Shinji en el tren, pensativo) a otro (la muestra de esos pensamientos), con la peculiaridad de que las imágenes se producen en espacios distintos (uno físico y otro mental), son de distinta materialidad pero respetan su continuidad y sucesión.

El conjunto de tres viñetas en parte superior derecha (“Saint Seiya”) fragmenta una figura. A través de esta triple metonimia se representa a la maestra de Seiya, Marin. Como si se tratara de una panorámica vertical invertida aparecen las piernas, antebrazo y hombro del personaje. La temporalidad podría parecer simultánea ya que aparentemente no hay ninguna marca cinética que otorgue movimiento a las viñetas. Es el sonido el que configura la secuencialidad mediante la repetición de la onomatopeya (“kamyaa”), que representa los pasos de Marin. Las transiciones entre las viñetas se configuran así como tema a tema, por su secuencialidad y variación del punto de vista.

La última pareja de viñetas (“Fullmetal Alchemist”) ofrece el momento previo de un acontecimiento y su resultado. En la primera viñeta un perro se lanza sobre Edward, que avista al animal cuando ya no hay posibilidad de escape. El susto no se muestra explícitamente, sino que la siguiente viñeta encuadra al tejado de la casa donde aparece un grito adjetivado por los ángulos agudos del globo (“bugyaaaaaaaaa”). La reacción se configura en fuera de campo a través de esta transición, en la que la acción y reacción se producen consecutivamente pero la enunciación desvía la atención a otro punto permitiendo inferir el resultado, a pesar de que sólo el sonido pertenece al acontecimiento representado.

En la figura 7.16 vemos los planos correspondientes a las viñetas de la figura 7.15 de *City Hunter* y *Fullmetal Alchemist* (versión de 2003 y 2009). Las viñetas de las páginas de

*Evangelion* no aparecen ni en la serie de 1995 ni en el largometraje de 2007. Las imágenes de *Saint Seiya* también desaparecieron en la serie debido a una adaptación por compresión.

En *City Hunter* (primera fila) se mantiene la estructura de transiciones tema a tema, perdiéndose algunas viñetas en la adaptación. Del plano del agresor se pasa directamente al detalle de los ojos de Ryu. Esta imagen marca un punto a partir del cual todos los planos se muestran ralentizados y sobre un fondo plano oscuro. La intención parece indicar que se trata de momentos simultáneos presentados sucesivamente: la joven grita aterrada, el cuchillo avanza hacia ella y Ryu dispara. La temporalidad de las imágenes parece no afectar a la estructura de la transición, que continúa indicando un paso tema a tema entre cada plano.

En la versión de 2009 de *Fullmetal Alchemist* (segunda fila) las viñetas se adaptan prácticamente como aparecen el *manga*. Se añade una imagen en la que vemos el rostro de Ed en un plano picado súbitamente ensombrecido. El grito del protagonista se escucha sobre la imagen el edificio sin la presencia de marcas cinéticas.



(Fig. 7.16)

La adaptación de 2003 (tercera fila) opta por representar otra acción: el perro no se abalanza sobre Edward sino que le roba su reloj. Esta alteración supone el cambio hacia una transición acción a acción. La transición tema a tema requiere unos parámetros específicos para mantener su identidad, con lo que es muy posible que las alteraciones en el orden o la historia impliquen una variación hacia otro tipo de transiciones.



#### 4.4.3.4. Transición escena a escena

La transición de escena a escena se basa en el “razonamiento deductivo”. Supone una variación espacio-temporal que puede estar o no definida. Cada una de las dos viñetas entre las que se construye esta transición remiten a una secuencia diferente, con lo que es un ejemplo de elipsis. La propia materialidad del *manga* favorece que esta transición suceda entre paginas. Los *mangaka* suelen estructurar las secuencias de forma que entre la última viñeta de una página y la primera de la siguiente se produzca la transición escena a escena, especialmente si implica el paso físico de la hoja. Dado que es el caso más común nos centraremos en otros tipos más significativos, los producidos dentro de una misma página.

En la parte superior izquierda de la figura 7.17 (“Gintama”) se divide el espacio de forma casi simétrica, de modo que las viñetas superiores e inferiores orbitan alrededor de la imagen en la que se centra la transición. Entre la primera viñeta y la segunda se produce una transición tema a tema. Del rostro pasamos a la viñeta general, en el centro de la página, de un vehículo adjetivado como móvil a través del fondo y algunas líneas cinéticas en la zona inferior. La siguiente viñeta presenta al personaje enmarcado por una de las puertas traseras del vehículo (el color y los brillos que aparecen bajo la ventanilla coinciden con los que se pueden apreciar en esa misma zona de la viñeta anterior), aclarando que esta nueva escena se desarrolla en su interior. La quinta viñeta relaciona espacialmente a los personajes de la secuencia anterior: Gintoki, Shinpachi y el oficial de inmigración.

A no ser que se trate de estructuras temporales muy específicas, como el sumario, donde pueden producirse consecutivamente varias transiciones de escena a escena, este tipo de paso narrativo se produce una vez en un conjunto de viñetas, ya que su función es la de señalar la nueva situación espacio-temporal en la que continúa la historia.

Si en “Gintama” cambia el espacio y tiempo, manteniéndose los personajes, en la página de “Lupin III”, situada arriba a la derecha, todos los elementos varían. En las dos viñetas de la zona superior se muestra el desarrollo de una carrera automovilística. El espacio se define mediante contrastes de color casi planos. La primera imagen representa un túnel donde la iluminación se dibuja a modo de estelas continuas sobre un fondo negro, mientras que la segunda nos sitúa en un momento posterior, ya que los vehículos se desplazan sobre un



fondo blanco en el que trayectorias lineales simples trazan el movimiento. Las tres siguientes viñetas muestran un espacio totalmente distinto, donde se encuentran una pareja de personajes que no ha aparecido anteriormente y parecen estar filmando la carrera. La primera de ellas es la que muestra un contexto más definido, con un muro sobre el cual crece la maleza. La segunda se trata de un plano contrapicado en el que sólo se aprecia el cielo con una estela de nubes. La última viñeta reduce los dos personajes a siluetas, la cámara y el suelo, simplificando su volumen a un color plano y el resto del espacio a líneas cinéticas.



(Fig. 7.17)

Es la tercera viñeta, la que cristaliza la transición escena a escena, la que más elementos posee a la hora de caracterizar el lugar donde se encuentran el camarógrafo y su compañero. Las viñetas posteriores van simplificando el espacio hasta centrarse en los personajes y su diálogo. Los nuevos elementos se presentan especialmente definidos en el punto de cambio y van discriminándose progresivamente, ya que se presupone que se han aportado ya todos los datos necesarios para comprender el cambio de escena.

En la zona inferior izquierda de la figura 7.17 incluimos una página de “Shingeki no kyojin” compuesta por tres viñetas. El cambio es temporal, pues en las páginas anteriores se desarrolla una secuencia protagonizada por los hermanastros Eren y Mikasa. La primera viñeta de esta página corresponde a la última de la secuencia. En ella Eren aparece llorando tras una discusión con su hermanastra. Entre esta imagen y la siguiente se incrusta una onomatopeya que representa el sonido creciente del viento. De ahí pasamos a un fondo negro en el que aparece un número: se trata del año que corresponde al “presente” en el universo ficticio de la obra, el 845. En la siguiente viñeta aparecen de nuevo Eren y Mikasa. Las hojas que revoloteaban en la viñeta superior aparecen de nuevo, justificando su presencia mediante el árbol que ocupa gran parte de la imagen. Se incluye además otro elemento fundamental a lo largo de la historia, que tendrá especial importancia en las páginas venideras: el muro que separa el terreno seguro de la humanidad de la zona dominada por los titanes. En las imágenes anteriores se mostraba el contracampo de esta viñeta, una tranquila arboleda. Dado que los personajes son los mismos y el espacio es muy similar, la transición escena a escena se define mediante la viñeta central, que actúa a modo de didascalia señalando el lapso temporal de cinco años entre ambas imágenes. Este salto es temporalmente considerable para la estructura de esta transición, que suele implicar elipsis cuyo lapso es más corto. Para representar este tipo de avance temporal suele recurrirse a indicarlo mediante didascalias (como la presentada, o algunas del tipo “cinco años después” o “tres meses más tarde”) o a través de cambios significativos en la fisonomía de los personajes (como el paso de la niñez a la edad adulta, o la alteración de rasgos faciales o físicos que identificables al paso del tiempo).

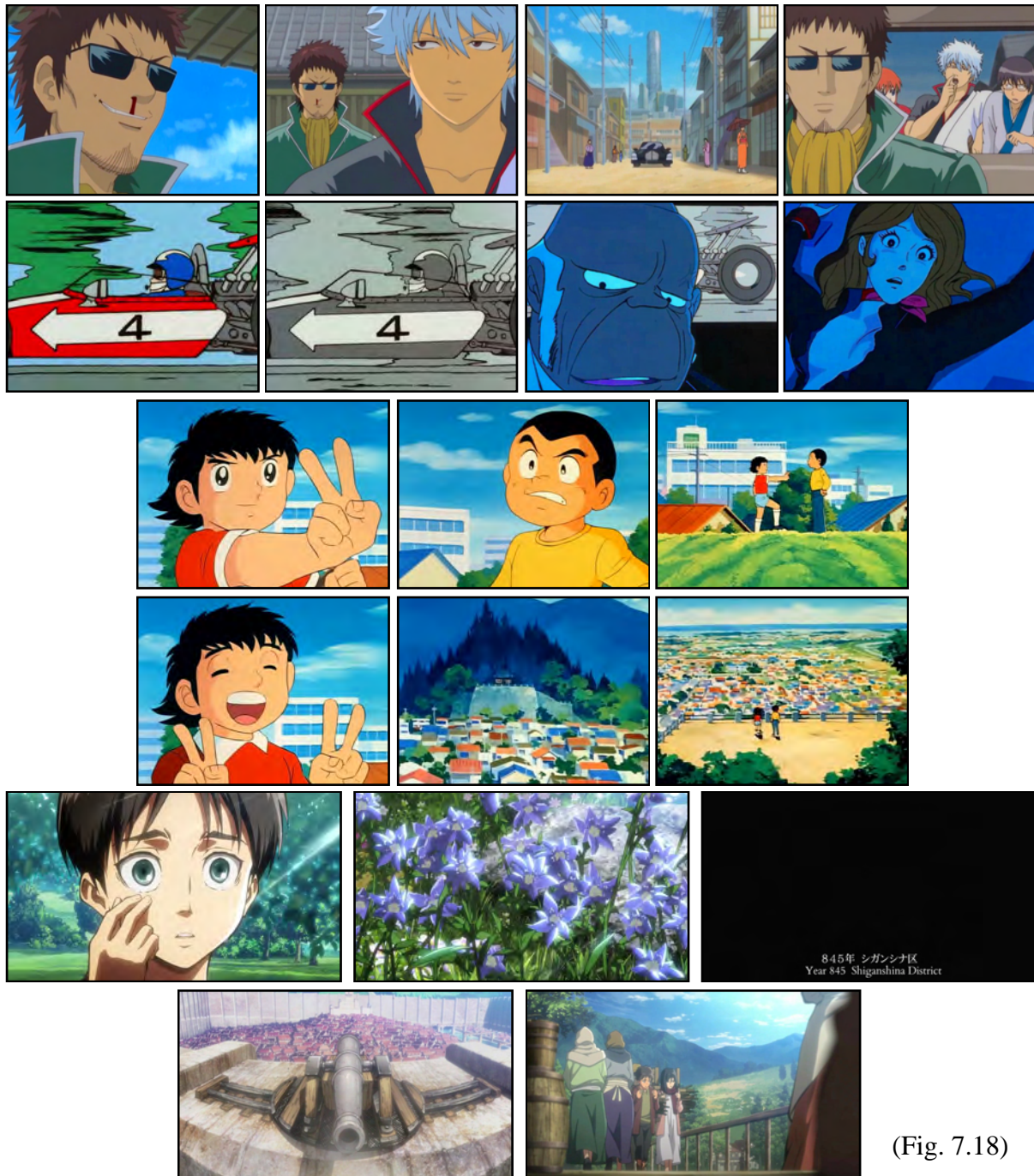
En la última página (abajo a la derecha, “Captain Tsubasa”) la originalidad del cambio de escena reside en la configuración espacial de las viñetas. El espacio figurativo desaparece

a favor de un fondo cinético. Entre la tercera y la cuarta viñeta súbitamente se pasa a un espacio amplio sobre el cual se domina la ciudad y que nada tiene que ver con el pequeño campo de fútbol en el que se encontraban conversando los niños en la página previa a la mostrada. El texto de los globos muestra tal continuidad que parece que no ha habido ningún tipo de elipsis. Sin embargo la transición escena a escena es espacialmente clara, cuyo salto se suaviza mediante el diálogo. Este tipo de transición puede emplearse para variar el lugar de la acción (necesario para los acontecimientos que sucederán posteriormente) a pesar de que la narración mantenga su continuidad a través de la enunciación de los personajes. Vemos así como las escenas pueden delimitarse a través de sus características temporales, espaciales o dramáticas.

En la primera fila de la figura 7.18 la organización de los planos de *Gintama* es muy similar a la de las viñetas del *manga*. Los dos primeros planos ilustran la conversación entre Gintoki y el agente. Al corte aparece una panorámica vertical desde el cielo hasta la calle por donde circula el vehículo. Al pasar de un primer plano estático a un plano general donde se realiza un movimiento de cámara el cambio de escena resulta aún más efectivo. Situar el vehículo en un espacio natural, en lugar del cinético, consigue localizar la nueva escena. Al igual que en el *manga*, los planos posteriores muestran el interior del vehículo, que gracias a la animación presenta un paisaje móvil, facilitando así la ubicación de los personajes.

En la segunda fila vemos los planos de *Lupin III*. La transición escena a escena se produce desde la pista al lugar donde se halla el observador, pero de un modo dinámico. En la serie el vehículo de Lupin sortea varios obstáculos. Mientras se muestra un plano lateral, que va perdiendo saturación hasta convertirse en una imagen monocroma. Un *zoom out* nos aleja hasta descubrir que la imagen en blanco y negro pertenece a un pantalla. La cámara que materializa la narración se ha convertido en una cámara diegética, a través de la cual los enemigos de Lupin vigilan el transcurso de la carrera. En vez del operador y su compañero, a medida que el *zoom* amplía el cuadro vemos al líder de la organización que trata de acabar con la vida del protagonista. Como contraplano nos muestra a la amante de Lupin mientras observa los acontecimientos. Lo interesante de estos planos es que la transición escena a escena se produce en medio de un plano a través de una variación del color de la imagen, que implica además un cambio de visión extradiegética a diegética.





(Fig. 7.18)

La sorpresa del cambio de escena que Youichi Takahashi construía en el *manga* a través del espacio se adapta de una manera convencional en *Captain Tsubasa*. Ambos niños aparecen en todos los planos claramente encuadrados en el mismo lugar visto en las figuras 7.13 y 7.14. Los planos y contraplanos mantienen ese espacio figurativo, introduciendo incluso un plano general que encuadra a ambos personajes. El diálogo, que en el *manga* fluía ininterrumpidamente a través del cambio de escena, finaliza aquí antes de que comience la nueva secuencia. El cambio se produce a través de dos planos. El primero muestra el templo desde el campo correspondiente al de los personajes. Al ver los edificios desde cierta altura

parece evidente que no se trata del lugar donde se encontraban los jóvenes, sino que sirve más bien para situar hacia dónde se dirigen, resaltando además que se trata de un punto alto. El siguiente plano muestra ya a los dos niños en el mirador cercano al templo de una manera similar a la de la viñeta. La transición escena a escena en el *anime* se produce mediante más elementos (más planos, más contexto, más diálogo) sin resultar más efectiva, aunque esta redundancia asegura la comprensión por parte del espectador.

En *Shingeki no kyōjin* (quinta y sexta fila) encontramos otro tipo de variaciones respecto al *manga*. Antes del cambio de escena vemos un plano de Eren llorando. Las hojas que se encontraban en la viñeta no se aparecen en la serie. Un plano del manto de flores realiza esa función de integrar naturaleza y personaje. El cambio de escena es igual que en el *manga*. A corte pasamos a un plano en negro donde se puede leer la fecha y el lugar (distrito de Shigashima). La nueva escena no comienza sin embargo en el mismo sitio. Muestra el muro, con sus cañones orientados hacia el terreno de los titanes. Cuando volvemos a ver a los hermanastros se encuentran de camino hacia su casa con la leña ya recogida y amontonada a sus espaldas. La transición permanece, pero la escena a la que se cambia es distinta. En este caso este cambio en la secuencia de destino no afecta a la funcionalidad de la transición.

#### 4.4.3.5. Transición aspecto a aspecto

La transición aspecto a aspecto “suele pasar por alto el tiempo, recreándose en diferentes aspectos de un lugar, idea o disposición de ánimo<sup>616</sup>”. En determinados casos puede incluso afirmarse que muestra una pausa en el discurso, con lo que “el concepto de tiempo pierde importancia en este tipo de transiciones; las viñetas muestran diferentes elementos, aspectos, detalles de un mismo lugar o situación, incluso en el mismo preciso momento<sup>617</sup>”. Como transición resulta efectiva a la hora de mostrar momentos contemplativos, reflexivos o poéticos, McCloud señala que:

Las transiciones aspecto a aspecto han venido siendo, ya desde un principio, parte integral de la generalidad de los tebeos japoneses. Empleadas por lo general para establecer una disposición de ánimo o una sensación de lugar, el tiempo parece haberse detenido en estas combinaciones mudas y contemplativas. En cuanto a la secuencia, aunque válida como

<sup>616</sup> McCloud, Scott, 1995, 72.

<sup>617</sup> Varillas, Rubén, op. cit., 252.



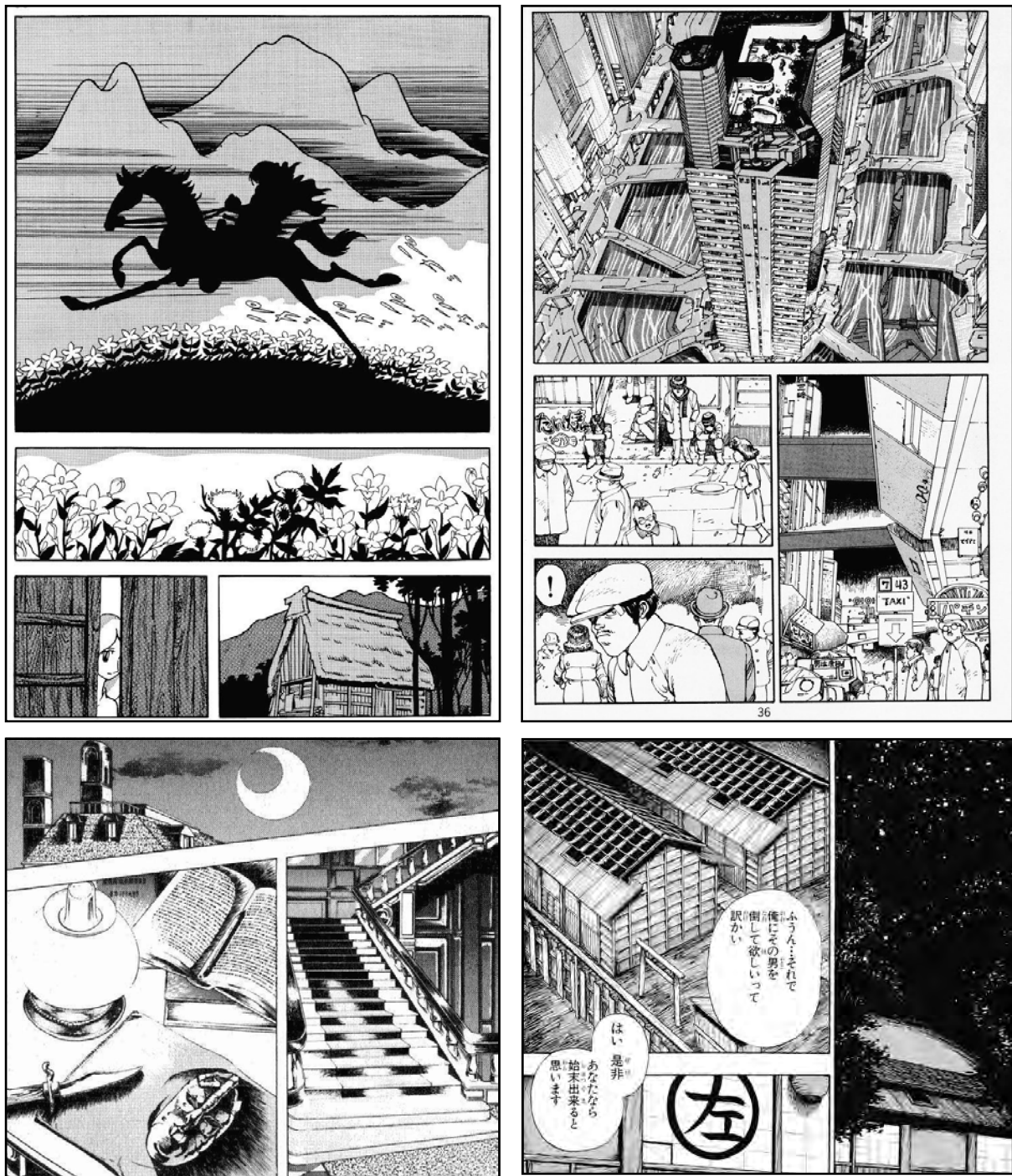
recurso, parece aquí menos importante que en otras transiciones. Aquí, en vez de servir como puente entre momentos separados, el lector tiene que ensamblar un solo momento echando mano de fragmentos diseminados<sup>618</sup>.

En cualquiera de los *manga* que configuran nuestro *corpus* es fácil toparse con este tipo de transición. Al contrario que otras transiciones, este tipo tiene una estructura cuantitativa muy definida. No podemos hablar de transición de aspecto a aspecto si el paso se produce de una viñeta a otra. Para poder afirmar que estamos ante ella encontramos un mínimo de tres imágenes que presenten este tipo de características, estando formada por un total de cuatro momentos de transición: uno de entrada, dos intermedios y uno de salida.

La página de “Akira” situada en la zona superior derecha de la figura 7.19 marca en su primera viñeta el inicio de una nueva secuencia. Con una angulación picada se muestra un conjunto de edificios del centro de la ciudad de Neo Tokyo. Una serie de líneas blancas recorren el río como sistema de representación del movimiento de su cauce. Por lo demás la imagen parece estática al no mostrar ningún otro signo de movimiento. Su función es la de definir el espacio como urbano y nocturno. Si esta viñeta presenta un contorno cuadrado, la siguiente se construye verticalmente. Su parte superior remite a la viñeta anterior (aparecen unos puentes o pasarelas similares), permitiendo a través de su forma una transición desde la altura mostrada en la primera imagen a una zona peatonal. Aunque no hay signos dinámicos de movimiento esta parte de la ciudad parece más bulliciosa, con la calle llena de vehículos, viandantes y locales recreativos. La siguiente viñeta se centra en un callejón adyacente en el que los peatones conviven con un grupo de gente desocupada. La composición divide casi linealmente a un grupo del otro. Finalmente una cuarta viñeta nos presenta al personaje que parece que va a protagonizar la secuencia. Todos los otros personajes de estas viñetas se mostraban en planos amplios sin apenas definir sus rasgos. El personaje de la boina se encuadra en un plano medio, su rostro ocupa gran parte de la imagen y además aparece un globo de texto cuyo delta le señala, dotándole de identidad y protagonismo. La estructura de estas transiciones se construye al servicio de una pausa narrativa que resalta la importancia del espacio de la escena a través de distintos tamaños de cuadro, angulaciones o personajes.

---

<sup>618</sup> McCloud, Scott, 1995, 79.



(Fig. 7.19)

En la parte superior izquierda, esta página de “Hi no tori” es la que sigue a las tres que analizamos en la figura 7.4. Si en la última viñeta de la tercera página vimos el reflejo simbólico de una figura en el agua, la siguiente imagen es la de Gao cabalgando sobre un campo florido tras asesinar a su subordinado. Caballo y jinete aparecen congelados en un instante que permite deducir que se encuentran galopando. Las onomatopeyas otorgan temporalidad añadida a este instante al configurar el espacio recorrido por el caballo. Una

serie de trayectorias lineales simples aparecen sobre y entre las montañas, a modo de símbolos de la bruma creciente. Lo interesante de esta viñeta (y la última) es que una parte del espacio se emplea para representar una acción y otra para mostrar el paisaje. El tercio inferior muestra un suelo curvo (bien por una representación hiperbólica de la curvatura terrestre o por una intención estética de representar una colina de forma simplificada) mediante un color plano. Sobre la curva brotan una serie de flores. La siguiente viñeta nos muestra en detalle esas flores. Mientras en la anterior imagen aparecen todas las flores con la misma forma aquí se muestra más variedad, resaltando la riqueza de la flora a la vez que incide sobre aquello que está cabalgando Gao. La siguiente viñeta muestra una choza que parece encontrarse en un bosque. Tras una puerta entreabierta, que no aparece en la imagen anterior, vemos a la concubina de Gao aguardando su regreso. Tezuka construye una página compleja. La segunda y tercera viñetas son las que presentan unas características espacio-temporales acordes a las imágenes que suelen componer la transición aspecto a aspecto (un espacio determinado, inmovilismo, la sensación de pausa). Al no haber una referencia espacial clara que delimite su cercanía espacial podría incluso darse una transición escena a escena entre ambas (siendo la primera escena la de Gao cabalgando sobre las flores y la segunda la de su concubina esperando en la choza). Pero además la primera y cuarta poseen tal importancia en la definición del espacio que pueden considerarse como parte activa de la transición. Podemos considerar así que la transición comienza dentro de la primera viñeta y finaliza dentro de la cuarta y que producen simultáneamente dos tipos de transición entre la segunda y la tercera (escena a escena y aspecto a aspecto). Vemos así como esta tipología permite cierta elasticidad a la hora de fijar sus límites si el artista es capaz de aunar los elementos de modo que puedan convivir conjuntamente sin perder su carácter individual.

Bajo esta página, tres viñetas de “Jojo's Bizarre Adventure” en las que la transición define un determinado espacio a la vez que insinúa la presencia del protagonista. La viñeta horizontal en la parte superior efectúa una localización espacio-temporal clara: la mansión Joestar de noche. La segunda nos introduce en su interior a través de la escalinata principal que se oscurece progresivamente desde la base. La tercera viñeta incluye varios elementos significativos. El escritorio donde se coloca el resto de los objetos. La lámpara encendida, que reincide en la nocturnidad de la escena. Un libro abierto apilado sobre otro cerrado. En la zona cercana a la base de la imagen (y por tanto al personaje) un cuchillo y una máscara de

piedra. En los primeros números se ha visto como Jonathan, el protagonista, es un chico sencillo que no dedica demasiada atención a los estudios. Dio, su hermanastro, muestra una especial dedicación a las tareas escolares, suele aparecer leyendo algún libro y siempre trata de atacar física y mentalmente a Jonathan. Como vimos en una viñeta de la figura 4.79, Dio mostraba anteriormente interés en la máscara. Junto con el resto de elementos permite deducir que es él quien está investigando qué secretos esconde la pieza y la manera de desvelarlos (según veremos, a través del cuchillo posado sobre la mesa).

La última página de la figura (“Rurouni Kenshin”) ilustra cómo las imágenes hiladas a través de la transición aspecto a aspecto pueden romper la detención temporal de la que habla McCloud mediante el sonido o los diálogos. La primera viñeta presenta el contexto espacio-temporal: nocturno, en un edificio religioso. La siguiente imagen nos muestra que se trata de un recinto integrado en un santuario sintoísta (hay un arco *torii* a la izquierda) en construcción. A partir de aquí comienza a inscribirse un diálogo en *off*; leemos los diálogos pero no podemos identificar a sus hablantes. Las imágenes continúan mostrándonos el espacio, llegando hasta una puerta donde se lee el carácter de *hidari*, izquierda (左), aunque seguramente forme parte del término *sakan* (左官), término que usa para referirse a los trabajadores de la escayola y el yeso. En el diálogo podemos identificar, al menos, dos interlocutores. De este modo la transición aspecto a aspecto presenta el contexto espacial, nos acerca hasta el lugar concreto donde va a producirse la secuencia y comienza a desarrollarla a través del texto de los globos. Visualmente se trata de una pausa ya que todo parece estático y no sucede nada, pero el texto rompe este estatismo arrancando la escena antes de ver a sus protagonistas. Vimos algo similar en la figura 5.32, donde la locución de los personajes comenzaba antes de llegar a la clase, construyendo a través de 5 viñetas esta transición aspecto a aspecto durante más de una página.

En *Akira* Katsuhiro Otomo mantiene los pasos de plano a plano mediante la transición aspecto a aspecto (fig. 7.20, primera y segunda fila). Si bien comienza desde una angulación picada, la cercanía al punto donde se encuentran los personajes es mayor. Con cada corte nos presenta una sección más definida del lugar, sin renunciar a mostrar detalles de la plaza. Como se puede comprobar ni el espacio representado ni los personajes son los mismos pero el modo de presentación es muy similar y el *anime* respeta el tipo de transición del *manga*.





(Fig. 7.20)

La tercera y cuarta fila recoge algunos fotogramas de los planos del filme de Rintaro. Aquí difícilmente podemos hablar de transición aspecto a aspecto, más bien de escena a escena. En el primer plano vemos a Gao cabalgando bajo la luna. El segundo muestra el bosque que atraviesa. No hay elementos significativos como las flores, solo una intención de alejamiento en profundidad de campo. Las ramas secas y oscuras pueden relacionarse con el siguiente plano, que comienza en las copas de los árboles para ir bajando lentamente



mediante una panorámica vertical hasta la choza (tercer fotograma de la tercera fila y primero de la cuarta). Se retoma la estructura del *manga* hasta que mediante un *zoom out* vemos a Gao llegar en su caballo, bajar de un salto y abrazar a su concubina. Los cambios en los elementos y composición del plano conllevan el cambio de las transiciones aspecto a aspecto a una de acción a acción (entre el primer y segundo plano), de escena a escena (segundo y tercer plano) y tema a tema (tercer y cuarto plano).

En el caso de *Jojo's Bizarre Adventure* (quinta fila) la transición aspecto a aspecto también desaparece (quinta fila). El plano de situación de la mansión de noche desaparece en una adaptación por compresión, con lo que los cambios que se producen entre ellas son escena a escena. El plano precedente implica este tipo concreto de transición y una de tema a tema con el posterior, en el que vemos al personaje cortar su dedo para comprobar si lo que ha investigado sobre la máscara es cierto. En el plano presentado se produce una variación del foco al introducirse el cuchillo, con lo que podríamos hablar de una transición momento a momento dentro del plano (ausente en la obra original).

En *Rurouni Kenshin* los tres planos que conformaban la transición analizada se reducen a uno, mezcla del primero y el tercero. Del primero toma la presentación del cielo nocturno a partir del cual comienza una panorámica vertical (ya hemos visto que las viñetas con una dominante vertical suelen traducirse a la animación a través de movimientos de cámara) que finaliza en la puerta con el *kanji* de la tercera viñeta. A partir de ahí comienza la escena. Esta imagen actúa como plano de localización espacio-temporal y transición escena a escena, al perder ese carácter de ilustración detallada del lugar donde se va a desarrollar la siguiente secuencia.

#### 4.4.3.6. Transición *non sequitur*

La transición *non sequitur* no ofrece ninguna relación lógica entre las viñetas. El mismo McCloud se plantea si es posible que una secuencia de viñetas no posea ninguna relación entre ellas. Su respuesta es negativa, ya que cualquier serie de imágenes es susceptible de interpretarse mediante algún modo de relación. Incluso el hecho de colocar intencionadamente viñetas que presenten elementos totalmente dispares ya es de por sí una intención por parte del autor, con lo que sí existiría una relación basada en la propia ausencia

de la misma: “al crear una secuencia de dos o más imágenes las dotamos de una identidad común y dominante, obligando al lector a considerarlas como un todo. Por diferentes que puedan ser, ahora pertenecen a un mismo organismo<sup>619</sup>”.

En la figura 7.21 presentamos dos pares de páginas (la primera a la derecha, la segunda a la izquierda). En la parte superior (“Tekkonkinkreet”) Kuro ayuda a su hermano Shiro a vestirse. La segunda viñeta muestra las ramas de un árbol con sus hojas sobre una extraña forma que recuerda a una estrella de mar. La conversación continúa durante tres viñetas. Shiro le dice a su hermano mayor que tiene intención de plantar manzanos en su casa para poder comer fruta a diario. Kuro le contesta que es una tontería y que deje de pensar en esas cosas. La última viñeta de la página muestra de nuevo una rama con sus hojas, esta vez sin nada extraño de fondo. En la primera viñeta de la siguiente página Shiro aparece con otra ropa, aunque sea del mismo color (en las otras viñetas lleva una camiseta con su hombre en *kanji*, 白, del mismo modo que su hermano lleva otra con el suyo, 黒; en esta viñeta sin embargo lleva escrito “suerte”, 福, marcando así una diferencia entre ambos espacios sin que se pueda asociar un significado específico a la palabra escrita en esta viñeta). Las ramas que hemos visto en las otras viñetas podrían pertenecer al árbol que ocupa gran parte de la página. El carácter fantasioso de ese lugar se enfatiza con un elefante tras el niño, una enorme seta y dos pingüinos en la zona inferior derecha. El texto de Shiro parece dirigirse al lector (“¡Tranquilo, tranquilo!”), indicando que no le busquemos sentido a lo que vemos. Volvemos en la siguiente viñeta a la salida del baño público en el que se encontraban los dos hermanos, con Shiro diciéndole a su hermano que cuando crezca el árbol no le dará ninguna manzana. Puede decirse que las imágenes intercaladas no tienen un sentido lineal, analéptico o proléptico, sino que son insertos inconexos en la línea principal.

Sin embargo el hecho de que el propio personaje intente tranquilizar la inquietud del lector y que el diálogo versa sobre un manzano (aunque el árbol que veamos en la imagen no se trate de un manzano debido al grosor del tronco y densidad del follaje de la copa) sí tenga cierta relación con la historia que se nos cuenta. A lo largo del *manga* de Matsumoto Taiyou se reincide en la enorme imaginación de Shiro y su capacidad para escapar a la decadencia y

---

<sup>619</sup> McCloud, Scott, 1995, 73.

podredumbre moral del barrio en el que viven. Estas imágenes aparentemente absurdas serían una muestra del mundo interior del niño al que se evade en busca de tranquilidad.



(Fig. 7.21)

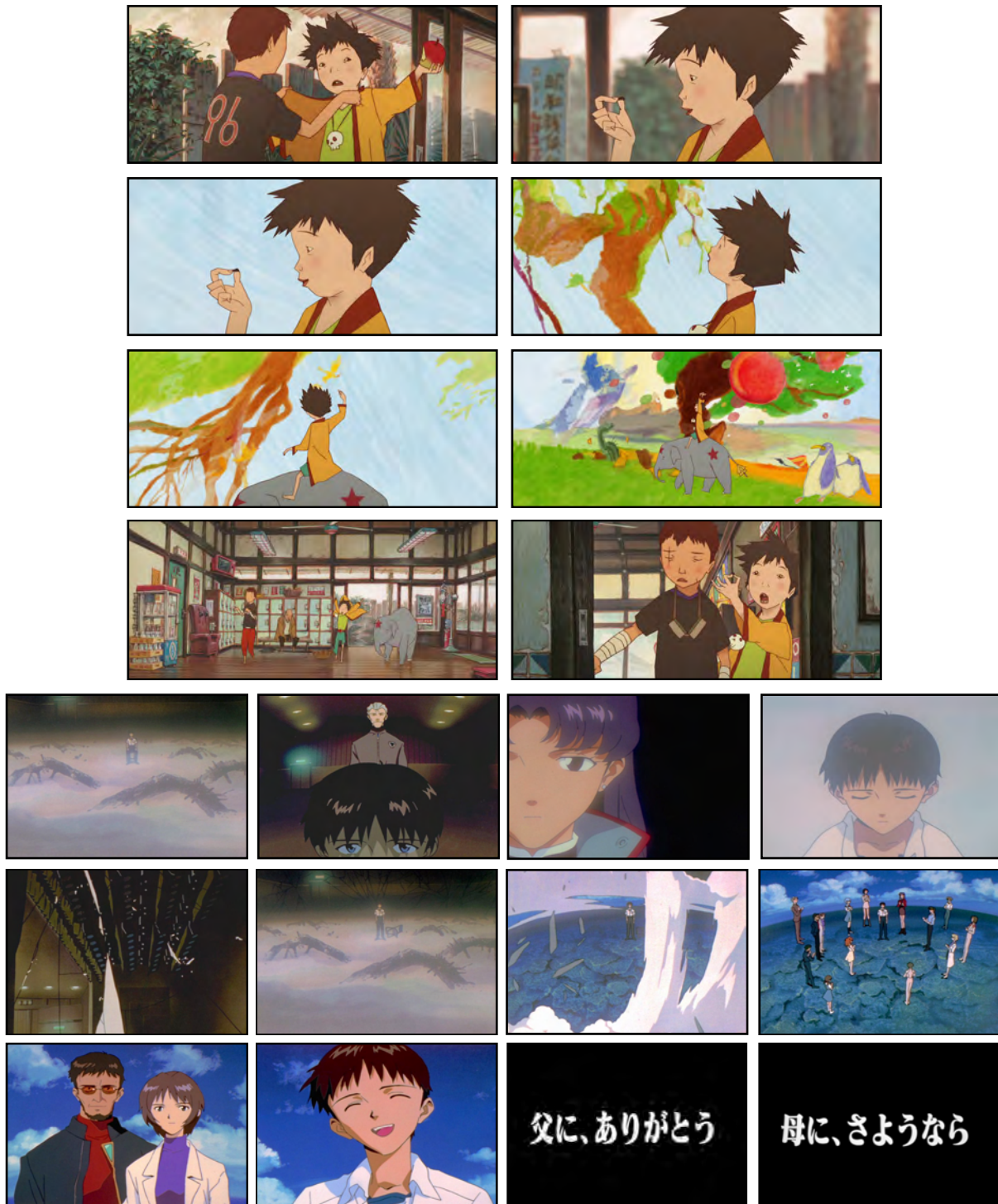
Las dos siguientes páginas pertenecen al final de “Evangelion”. La serie de Hideaki Anno finalizó en marzo de 1996, mientras que el *manga* de Yoshiyuki Sadamoto lo hizo en junio de 2013. El punto más polémico de la serie son los dos últimos episodios, que rompen completamente con la narración para configurarse en unas coordenadas experimentales. El

final del *manga* es distinto, pero conserva el espíritu críptico de la serie. Tras lograr conseguir vencer sus miedos el protagonista ve a sus padres tras un árbol, que le animan a vivir, caminar y seguir adelante (“Está bien, todo irá bien”). Shinji se despide de ellos. Las imágenes de los padres poseen un estilo de dibujo a base de trazos lineales que las adjetivan diferencialmente (hasta ahora no habían aparecido imágenes trazadas de este modo). Shinji sin embargo se presenta con un estilo coherente con el resto del *manga*. La palabra de despedida se enmarca en el *gutter* (“sayonara”, さよなら), y sobre una imagen que muestra la Tierra, la Luna y el Sol, dos globos adjetivados como referentes al pensamiento (por su borde formado por líneas paralelas) en los que se lee “padre” y “madre”. Mientras el texto sí muestra cierta coherencia, las imágenes parecen seleccionadas al azar. A pesar de que todo puede inscribirse dentro de los pensamientos del protagonista cada imagen posee un tipo de trazo. El texto se coloca de distintas formas en ambas páginas (globos con línea continua, sobre el gutter, globos de pensamiento) y los espacios parecen fragmentados. La transición de una viñeta a otra podría interpretarse como *non sequitur*, pero de un modo similar al visto en “Tekkonkinkreet” se trata de mostrar la psique del personaje a través de estas imágenes inconexas unidas por un texto lineal.

La figura 7.22 comienza con los planos de *Tekkonkinkreet*. Michael Arias decide suavizar la posible transición *non sequitur*. El resultado es una mezcla de transiciones momento a momento y acción a acción. La secuencia comienza con Kuro vistiendo a Shiro. En un momento determinado el hermano menor se queda ensimismado mirando la semilla de la manzana. Mientras su figura se mantiene la capa del fondo se transforma. Del baño público pasamos a un espacio construido a base de trazos infantiles. En un primer momento solo vemos unas líneas azules a modo de cielo. De la semilla brotan una serie de manchas marrones, verdes y amarillas que parecen crecer como raíces hasta que se forma la figura de árbol que parece pintado por un niño con crayones. Un elefante aparece bajo Shiro. El animal aparece perfectamente definido con el mismo tipo de trazo que el niño. El plano se abre hasta mostrar un entorno con un estilo similar al árbol, del que empiezan a brotar manzanas. Reptiles, aves, setas y pingüinos que aparecían en el *manga* se dibujan en este plano. De repente el espacio cambia del mismo modo que apareció, pero Shiro sigue montado en su elefante, que se pasea por el vestíbulo del baño sin que al anciano ni a su hermano parezca llamarles la atención, mientras comentan cómo es posible que Shiro sea tan inocente



viviendo en esa ciudad. El niño canta y grita sobre el paquidermo hasta que Kuro le indica que es hora de marcharse. En ese momento salta hasta suelo, deja atrás al animal y sale por la puerta (segundo fotograma de la cuarta fila) diciéndole a su hermano que no compartirá las manzanas que crezcan de su árbol. No podemos decir que haya un cambio de escena, pero sí de momento y acción, ya que visualmente hay unos instantes donde la variación es mínima y



(Fig. 7.22)

los cambios en el espacio de la imaginación son lo bastante significativos como para considerarlos una transición de acción a acción. Mediante estos cambios en el modo de paso entre viñetas Michael Arias logra transmitir la imaginación de Shiro y cómo es capaz de crear un mundo ficticio a partir de algo tan nimio como una semilla, respondiendo a la pregunta que se plantean Kuro y el anciano sobre la personalidad del niño.

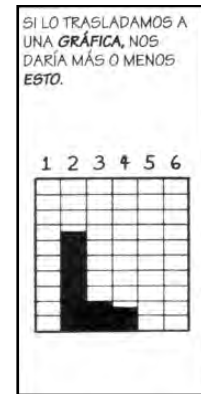
En *Evangelion* ya comentamos las diferencias a nivel de contenido entre *manga* y *anime*. En la quinta, sexta y séptima fila incluimos algunos planos del final de la serie. Shinji se enfrenta a su indecisión e inseguridad, que se materializa en todos los personajes de la serie formulándole preguntas al modo mayéutico: Shinji debe averiguar las respuestas a sus incógnitas vitales. El niño se encuentra en un espacio extraño, una mezcla entre un teatro y un bosque brumoso. Shinji logra aceptarse a sí mismo (cuarto fotograma de la quinta fila). En ese momento el espacio se quiebra como un espejo, indicando que lo que le rodeaba hasta ahora era su propio miedo (primer fotograma de la sexta fila). Se levanta de su silla mientras el lugar se resquebraja (segundo fotograma). Un fuerte viento deshace la visión para dar paso a una superficie esférica, una representación hiperbólica del planeta sobre el que se encuentra flotando junto a los personajes de la serie. Todos le aplauden y felicitan. Por último lugar vemos a sus padres, al igual que en el *manga* (primer fotograma, séptima fila), momento en que Shinji logra sonreír al haberse liberado de sus pesares. Unos textos sobre negro van apareciendo: “Gracias, padre” y “adiós, madre” (tercer y cuarto fotogramas de la séptima fila). Las imágenes que hemos visto ahora parecen inconexas: espacios irreales, personajes sobre fondos planos, otros sobre el lugar donde se encuentra Shinji, que de repente logra romper el espacio para aparecer rodeado hasta enunciar sus pensamientos sobre negro. Al igual que en el *manga*, estas inconexiones se hilan mediante la línea narrativa que marca el texto: la superación de sus traumas, la aceptación de sí mismo y su familia.

Como habíamos indicado, la transición *non sequitur* es un concepto más teórico que práctico, pues su propia fragmentación significativa puede implicar connotaciones evocadoras o permitir integrarlas en aspectos no lineales de la historia como la construcción psicológica de los personajes o el reflejo de sus conflictos internos.

#### 4.4.4. Análisis del *manga* a través de sus transiciones.

McCloud estudia diversas obras de autores norteamericanos y europeos en función del tipo de transiciones que predomina en ellas. Jack Kirby y Stan Lee, dos de los autores que definieron lo que durante décadas sería el cómic de superhéroes norteamericano, muestran en uno de sus números más célebres la siguiente proporción:<sup>620</sup>

- Transiciones momento a momento: 0%.
- Transiciones acción a acción: 65%.
- Transiciones tema a tema: 20%.
- Transiciones escena a escena: 15%.
- Transiciones aspecto a aspecto: 0%.
- Transiciones non sequitur: 0%.



(Fig. 7.23)

La representación gráfica de la figura 7.23<sup>621</sup> ilustra visualmente la dominancia de las transiciones acción a acción. En un principio podríamos achacarlo a que la obra elegida (número 46 de *Los cuatro fantásticos*, enero de 1966) se trata de una historia de superhéroes.

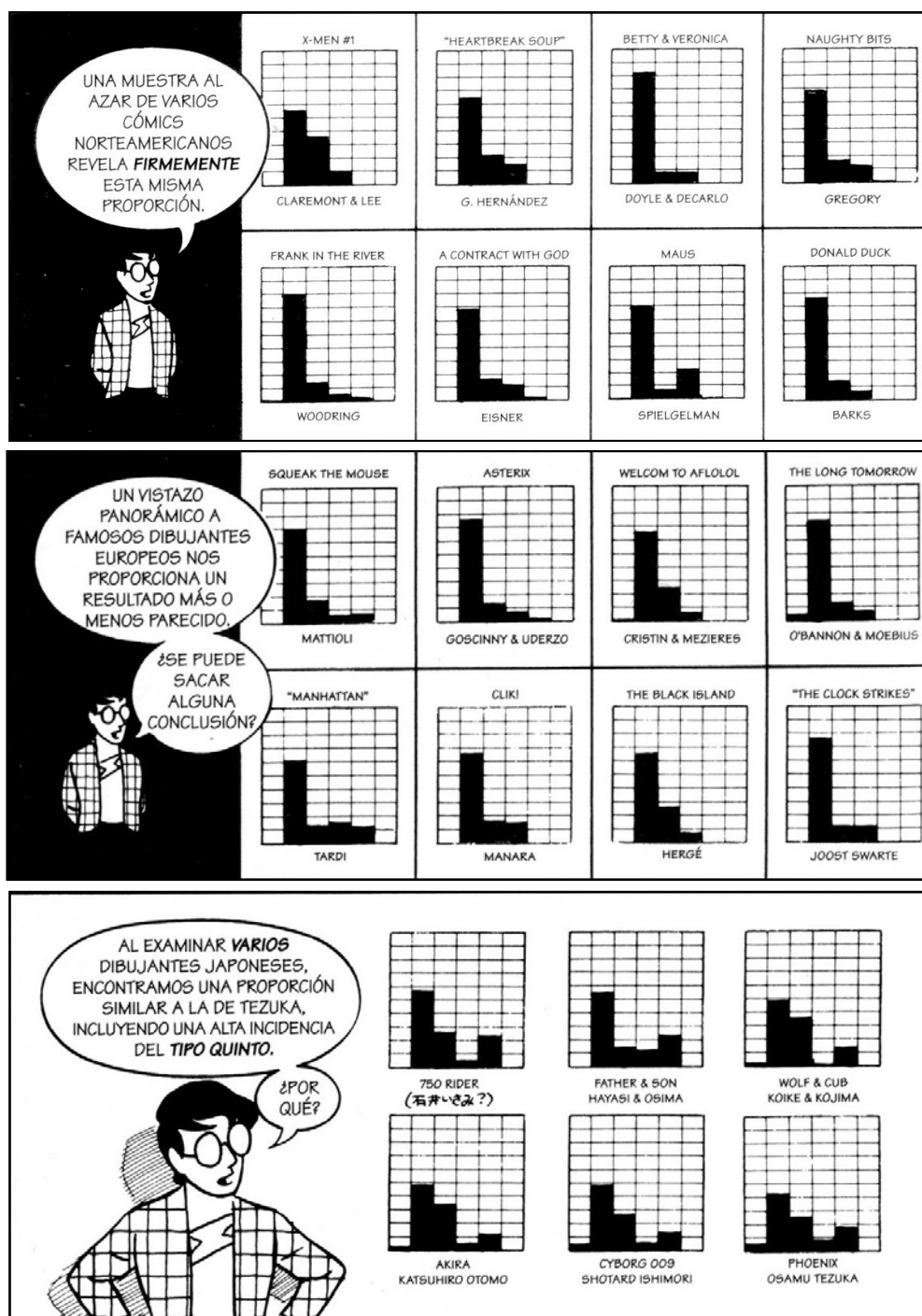
Sin embargo, cuando se analiza un título como *La isla negra* de Hergé (1937-1938), que difiere en casi 30 años de su publicación y se trata de una obra francesa, los resultados son muy similares: la transición dominante es la de acción a acción, con transiciones tema a tema y escena a escena a continuación.

Mientras en los cómics analizados por McCloud en Europa y EE. UU. las transiciones dominantes son las mismas (fig. 7.24<sup>622</sup>), con una ausencia total de los tipos momento a momento, aspecto a aspecto y *non sequitur*, en el *manga* encontramos una gráfica distinta. Como norma general predomina la transición acción a acción y no aparece en ninguno de los títulos la transición non sequitur, pero podemos ver como dos de los títulos de nuestra muestra (*Akira* y *Hi no tori-Phoenix*) poseen los cinco tipos de transiciones. Especialmente notable es el caso de la obra de Tezuka, en el que la gráfica se muestra bastante equilibrada.

<sup>620</sup> McCloud, 1995, 75.

<sup>621</sup> Ibid.

<sup>622</sup> McCloud, 1995, 75-80.

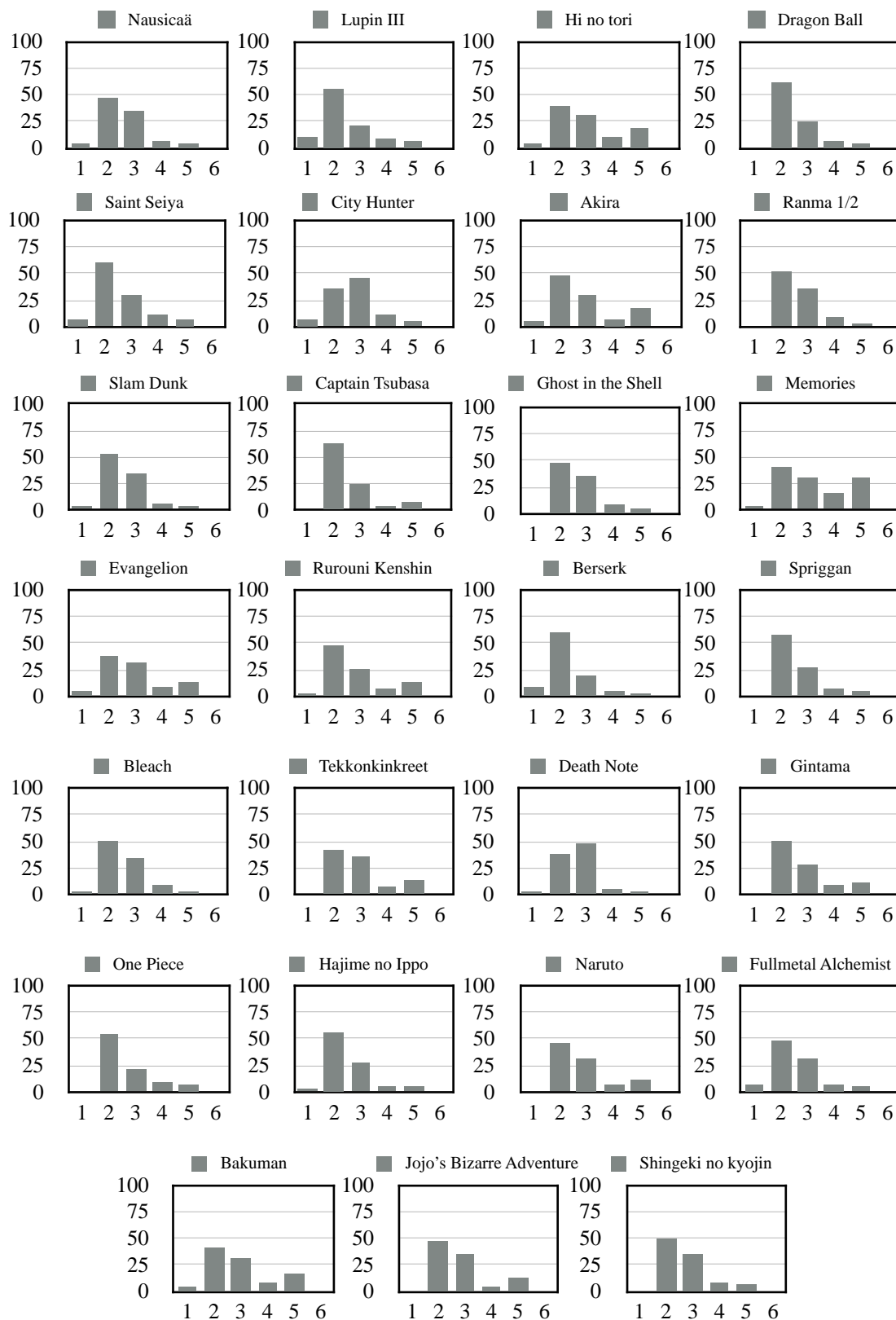


(Fig. 7.24)

Hemos aplicado el análisis cuantitativo de McCloud a los títulos *manga* del *corpus*. La muestra es la tercera entrega de cada *manga*. Los primeros números se suelen dedicar a presentar a los personajes, el contexto o las particularidades de la obra. A partir del tercer capítulo la obra discurre de un modo similar a la de su conjunto, con lo que podemos obtener conclusiones sobre el tipo de transición dominante. El eje vertical indica el porcentaje de transiciones, mientras que el horizontal muestra el tipo de transición:



1. Transición momento a momento.
2. Transición acción a acción.
3. Transición tema a tema.
4. Transición escena a escena.
5. Transición aspecto a aspecto.
6. Transición *non sequitur*.



(Fig. 7.25)

En la gran mayoría de los títulos predomina la transición acción a acción, y en ninguno de ellos aparece el tipo 6, *non sequitur*. En la muestra de McCloud la transición aspecto a aspecto tiene una notable presencia. Esta característica se da solo en algunos títulos de nuestro *corpus*. 14 de los 27 títulos distribuyen cuantitativamente, en orden descendente, el número de transiciones de la siguiente manera:

- |                       |                       |                          |
|-----------------------|-----------------------|--------------------------|
| 1. Acción a acción.   | 2. Tema a tema.       | 3. Escena a escena.      |
| 4. Aspecto a aspecto. | 5. Momento a momento. | 6. <i>Non sequitur</i> . |

Atendiendo a su gráfica, se aprecia que son las acciones, conversaciones, saltos espacio-temporales, descripciones y pequeños lapsos de tiempo, decrecientemente, el tipo de escena que abunda. “Lupin III”, “Saint Seiya”, “Dragon Ball”, “Berserk”, “Bleach”, “One Piece” o “Fullmetal Alchemist” se centran en mostrar acontecimientos. “Lupin III” describe detalladamente cómo el protagonista ejecuta sus robos y engaños. “Berserk” desarrolla combates durante varias páginas e incluso varios números. En “Bleach” los ataques de seres sobrenaturales suelen irrumpir inesperadamente en momentos cotidianos. “Dragon Ball”, aunque poblado de bastantes personajes, integra los diálogos en escenas donde los personajes ejecutan algún tipo de acción. Este es el tipo de historia mas común de nuestro corpus.

“City Hunter” y “Death Note” son las excepciones a la predominancia de la transición acción a acción. Con respecto al grupo mayoritario se diferencian en que la transición tema a tema es la más numerosa, seguida por la acción a acción. “City Hunter” está compuesta principalmente de conversaciones entre el protagonista y sus clientas, confidentes, o entre los propios criminales. Las secuencias de acción se resuelven con rapidez, sin excesivos cambios de escena o elipsis temporales. El espacio se suele presentar con una única viñeta, con lo que tampoco aparecen muchas transiciones aspecto a aspecto. “Death Note” evidencia unas características similares. En un tono más serio que “City Hunter” su protagonista y antagonista pasan la mayor parte del tiempo conversando con sus allegados tratando de eliminarse mutuamente. Las conversaciones tienen así un gran peso dentro de la historia.

McCloud no indica con exactitud qué número de “Hi no tori” analiza, pero el resultado es muy similar. Tezuka, aún con una mayoría de transiciones acción a acción, presenta unos resultados bastante equilibrados. Junto con “Akira”, “Tekkonkinkreet”,

“Evangelion” y “Spriggan” son los títulos donde más equitativamente se distribuyen las transiciones, con una notable presencia de la transición aspecto a aspecto. Este tipo implica ralentizar el ritmo a favor de la presentación detallada de un lugar. El montaje del *manga* actúa como una herramienta de configuración espacial donde la suma de las viñetas crea una configuración más completa de la situación. “Gintama”, “Bakuman”, “Naruto”, “Jojo’s Bizarre Adventure” y “Rurouni Kenshin”, con unas características más cercanas al grupo mayoritario, emplean también la transición aspecto a aspecto de forma notable. En estos relatos la acción sucede en espacios claramente definidos, lo que demuestra la importancia que el *manga* otorga a la localización de la historia

Vemos cómo en nuestro corpus hay una línea clara en cuanto a la transición dominante (acción a acción), ausente (*non sequitur*) o esporádica (momento a momento). Algunos títulos delegan en las conversaciones entre los personajes para el avance de la historia, mientras que en otros la variedad de transiciones implica una descripción clara del espacio, numerosos cambios de escena, y un equilibrio entre acción y diálogo.

Entre los factores que propician esta variedad de transiciones McCloud incluye la extensión. El cómic puede expandir o contraer el transcurso del tiempo como vimos en el apartado de la duración y la frecuencia. En el *manga* “se ofrece a los autores un inusual lujo de espacio que se traslada a la narrativa<sup>623</sup>”. Las editoriales japonesas no imponen un límite de publicación basado en números o tomos (como suele ocurrir con las editoriales occidentales, que planifican las historias en función de un calendario muy preciso). La extensión de las historias está supeditada al éxito de la obra. Recordemos que la primera ventana de publicación (y más importante a la hora de mantener su continuidad) es la de las revistas. Si un autor logra mantener la atención de los lectores y conseguir mantener el interés (a través de las encuestas de valoración) los editores no ponen ningún impedimento a su extensión.

Títulos como “Death Note” (2003-2006), considerados breves ya que su compilación se recoge en 13 tomos, alcanzan en total unas 2.000 páginas. Otra obra de nuestra muestra, “Jojo’s Bizarre Adventure”, se comenzó a publicar en 1986. Hirohiko Araki continúa publicando regularmente esta historia, que ha acumulado 110 tomos y más de 20.000 páginas

---

<sup>623</sup> Meca, Ana María, op. cit., 194.

(sólo cuatro títulos japoneses acumulan más tomos). Por comparar un título citado por McCloud, *Tintín* de Hergé se publicó a lo largo de 57 volúmenes y abarca unas 1.500 páginas<sup>624</sup>.

Esta posibilidad de elongación permite que encontremos casi todos los tipos de transiciones. Hemos visto el carácter evocador de las transiciones aspecto a aspecto o cómo las transiciones momento a momento dedican el espacio de publicación a un intervalo muy breve (en el caso de “Berserk” en la figura 7.10 se le dedica toda una página a apenas unos instantes y Osamu Tezuka emplea tres páginas completas de “Hi no tori” para mostrar una escena a través de transiciones momento a momento, que el *anime* resume en un solo plano). Al ser así, “pueden dedicar docenas de viñetas a mostrar un lento movimiento cinematográfico o a poner de relieve una disposición de ánimo<sup>625</sup>”. Lo que el cine presenta mediante el *apparatus* característico de su funcionamiento (movimientos de cámara, fundidos, dotación de movimiento a la imagen estática) el *manga* trata de imitar en un espacio gráfico con la consiguiente inversión de recursos visuales y espaciales, lo que implica un mayor número de viñetas para una imagen o instante: “Se esfuerzan por hacer películas en papel; se parecen al cine hasta tal punto que, a veces, son como una serie de dibujos de un animador, puedes pasar las páginas rápidamente y se mueven como películas de dibujos animados<sup>626</sup>”.

En función de la importancia que el *mangaka* quiera otorga a un momento, conversación, acontecimientos o desarrollo de los personajes, el número de páginas que ilustran esas acciones puede expandirse notablemente: “lo que a veces se interpreta como una baja densidad narrativa es más bien lo contrario: el tiempo narrativo en general se expande - herencia del *manga* moderno atribuible directamente a Osamu Tezuka- pero el ritmo de lectura aumenta<sup>627</sup>”.

Además de las características de la pintura japonesa que señalamos en el tercer capítulo, Japón “cuenta con una rica tradición de obras de arte cíclicas e intrincadas. Los

---

<sup>624</sup> Ibid..

<sup>625</sup> McCloud, Scott, 1995, 80.

<sup>626</sup> Eisner, Will y Frank Miller, *Eisner/Miller* (Barcelona: Norma Editorial, 2006), 65.

<sup>627</sup> Meca, Ana María, op. cit., 194.



tebeos japoneses pueden ser los herederos de esa tradición [...] Y es que en el Japón, más que en ninguna otra parte, el cómic es un arte de intervalos<sup>628</sup>”. El historiador de arte japonés Ronald Richie añade “lo que conocemos como estética japonesa (al contrario que la estética occidental) se centra más en el proceso que en su resultado, con la construcción de su esencia más que con la auto-expresión<sup>629</sup>”. Esto facilita la aceptación por parte de los lectores de la extensión de la obra a favor de esos momentos dedicados a mostrar el proceso y la esencia de los personajes, sus acciones y motivaciones.

Aún así estas transiciones deben encuadrarse en la macroestructura de la página. La transición escena a escena es comúnmente utilizada entre la última viñeta de una página y la primera de la siguiente. Otras transiciones, como la momento a momento o la aspecto a aspecto se suelen incluir casi obligatoriamente dentro de una misma página o compuestas en el doble par-impar que crea el cómic abierto, facilitando la lectura. La transición acción a acción puede darse en una misma página o a través de varias (fig. 7.1).

Además pueden producirse numerosos ejemplos de páginas en las que se den consecutivamente varios tipos de transiciones. En la figura 7.26 adjuntamos varias páginas que ilustran esta variedad de transiciones. En la página de la parte superior izquierda, (“Dragon Ball”), vemos una transición momento a momento, acción a acción, escena a escena y tema a tema.

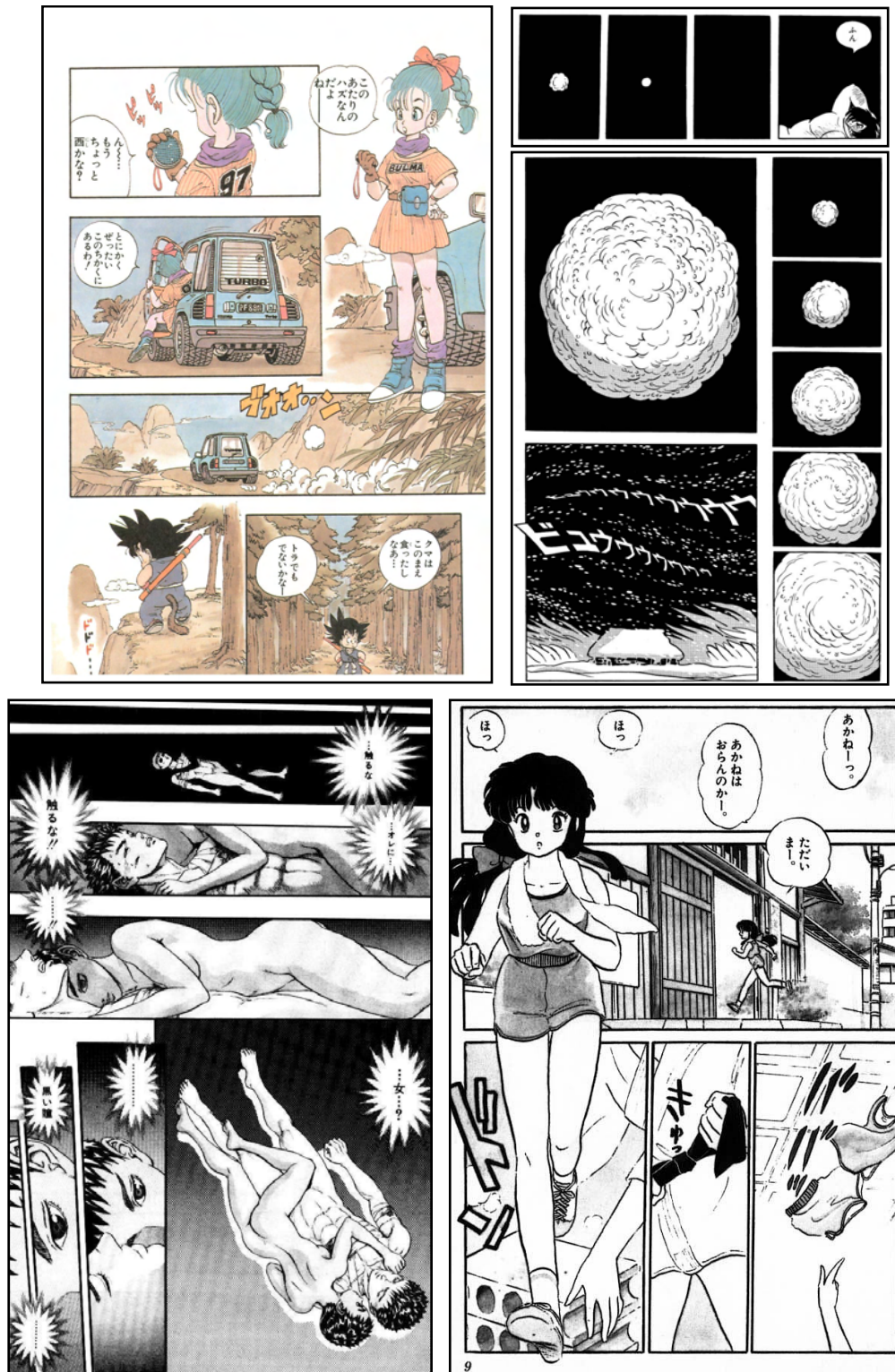
A su lado, en la parte superior, las primeras viñetas de “Hi no tori” conforman una transición escena a escena. A partir de ahí una serie de transiciones momento a momento se van desarrollando. Las tres viñetas que la conforman continúan en la siguiente hoja durante seis viñetas, hasta pasar de nuevo a una transición escena a escena: se ha empleado una secuencia entera para mostrar una variación leve, casi subjetiva de un instante. Las imágenes parecen representar una bola de nieve que crece (en el exterior se está produciendo una tormenta). Luego veremos que se trata de la extraña inflamación de la nariz del protagonista.

En la zona inferior derecha la página de “Ranma” comienza con una transición aspecto a aspecto, de ahí momento a momento y dos transiciones acción a acción.

---

<sup>628</sup> McCloud, Scott, 1995, 81.

<sup>629</sup> Richie, Donald, *A Tractate on Japanese Aesthetics* (Berkley: Stone Bridge Press, 2007), 75.



(Fig. 7.26)

En la página de “Berserk”, en la parte inferior izquierda, de una transición escena a escena pasamos a otra tema a tema, acción a acción y finalmente las tres últimas viñetas se configuran mediante la transición momento a momento. Vemos como el *manga* es capaz de emplear el espacio completo de una página para una duración de la historia muy reducida.

Siguiendo la teoría de Genette, la variedad de transiciones implica una duración del discurso superior a la duración de la historia, lo que parece encajar con las explicaciones de McCloud sobre la riqueza de pasos entre una viñeta a otra en el *manga*.

El cine japonés también refleja este gusto estético, como vimos al hablar de los *pillow shot*. Michael Ondaatje añade que “en el cine japonés se puede optar por un pequeño fragmento de la esquina de una mesa y se puede utilizar ese fragmento en particular para sugerir la escena en su conjunto<sup>630</sup>”. Aunque hayamos efectuado un análisis comparativo con las versiones animadas, las transiciones de McCloud están desarrolladas para ser aplicadas al medio gráfico. La transición momento a momento carece de equivalente en el lenguaje audiovisual. Únicamente se puede materializar mediante la detención de la imagen secuencial y su estudio fotograma a fotograma, lo que anula la esencia de la proyección audiovisual. Incluso las series que tratan de ser más fieles al *manga* se encuentran con el mismo problema: un capítulo suele abarcar varios números.

En muchas ocasiones se recurre a la adaptación por expansión (se incluyen nuevas escenas, tramas o personajes) para poder construir temporadas que encajen con las exigencias de la cadena o para que el ritmo de emisión de la serie no alcance al de la publicación del *manga*, de modo que pueda mantenerse cierta equivalencia entre ambas. Por lo tanto la animación maneja su propio ritmo de montaje, propio del audiovisual, basado en otras normas y estructuras, aunque en ocasiones se a capaz de reflejar las peculiaridades de las transiciones del *manga*. La variedad de transiciones analizadas en nuestro *corpus* tiene una influencia y reflejo directo en la animación en función del tipo de adaptación. La adaptación por celebración mantiene las transiciones dando lugar a un tipo de gráfica similar en *manga* y *anime*. A medida que el contenido o tipo de imágenes se alteren, el tipo y cantidad de transiciones se verá alterado.

#### 4.4.5. El montaje en la animación

El montaje del *anime* presenta similitudes y diferencias con el de cualquier formato de imagen real. Todo comienza por una primera etapa, el “*découper* (desglosar) el guión en unidades de acción y, eventualmente, en desglosar éstas para obtener unidades de rodaje

---

<sup>630</sup> Murch, Walter y Michael Ondaatje, *El arte del montaje* (Madrid: Plot Ediciones, 2007),134.

(planos)<sup>631</sup>”. En nuestra muestra particular las obras animadas tienen un referente tanto a nivel de guión como de desglose muy elaborada: el *manga*. Sus características lo convierten en un punto de partida óptimo a la hora de plasmar la obra en una película o serie de animación. Un buen guión no debe limitarse a recrear un texto literariamente sino que debe incluir numerosos elementos de *paralenguaje*: “la incidencia fundamental en el diálogo de los rasgos de la voz, los tipos de voz, los diferenciadores emocionales y los alternantes (rasgos paralingüísticos)<sup>632</sup>”. Los rasgos cinésicos (gestos maneras y posturas) y proxémicos (el uso del espacio por parte de los personajes así como sus movimientos y distancia que los separa) se encuentran claramente indicados. Dado que los actores solo trabajan a un nivel fonético los animadores tienen una referencia óptima para su trabajo.

La principal diferencia del montaje de imagen real y la animación es que el primero posee una fase de rodaje de los planos que “engendran varias tomas, ya sean idénticas o repetidas, hasta que se juzga el resultado satisfactorio para la realización; ya sean diferentes, obtenidas, por ejemplo, cubriendo el rodaje con varias cámaras<sup>633</sup>”. En la animación esto no sucede. Tras la aprobación del guión el *ekonte*<sup>634</sup> el equipo posee gran parte de la información necesaria para comenzar a trabajar. Los dibujos de este *ekonte* (unos 300 para un episodio de 24 minutos, muchos más en el caso de un largometraje) se digitalizan e introducen en la herramienta de edición no lineal. Antes de comenzar la tarea de animación se visualiza la obra mediante estas imágenes estáticas para prever la ausencia de planos determinantes o cualquier tipo de incidencia narrativa. Por lo tanto la película se monta antes de que se llegue a producir<sup>635</sup>. A partir de ahí se asigna a cada animador una serie de planos o escenas. Cada plano tiene una duración exacta. Ha de hacerse el *timing* de cada plano, calculando los movimientos de todos los elementos antes de animarse un solo fotograma. El director, director de animación y editor se aseguran de que elementos como el *raccord* de miradas,

---

<sup>631</sup> Aumont, Jacques et al., 54.

<sup>632</sup> Díez Puertas, Emeterio, op. cit., 302.

<sup>633</sup> Aumont, Jacques et al., op. cit., 54

<sup>634</sup> El equivalente japonés al *storyboard* refleja además qué parte del guión se refleja en cada plano, qué diálogos se enuncian y el tipo de movimiento y sonidos que se desarrollan.

<sup>635</sup> Este proceso no es exclusivo del *anime*. Algunos directores grababan una versión previa de sus obras en vídeo y desde la introducción del CGI en el cine los directores trabajan con una previsualización de la escena antes de su grabación, algo que es fundamental en las escenas donde los actores han de interactuar en entornos virtuales con personajes digitales.



acción y movimiento esté claramente definido antes de animar los planos, ya que no suele haber tiempo ni recursos para correcciones.

El tema más importante es como mostrar las escenas de las conversaciones ordinarias y sosas con un buen ritmo, más que crear las imágenes de las partes más emocionantes. El *manga* lo hace con la técnica del cómic y nosotros trabajamos con la división de planos y el montaje. Podemos invertir el ritmo al ir elaborando un movimiento más rápido que el del *manga*<sup>636</sup>.

En el *anime* no se suelen producir planos desde distintos puntos de vista para luego decidir, por ejemplo, qué porción de la escena se ve en plano general y cuál en primer plano<sup>637</sup>. En el *ekonte* se han tomado ya todas las decisiones de dirección y planificación visual. Entonces “¿a qué se debe llamar montaje si el desglose organiza de este modo, antes incluso del rodaje, las imágenes cinematográficas?”<sup>638</sup>. Amiel se refiere con esta pregunta a los detallados guiones técnicos de algunas películas de Hitchcock o Eisenstein, algo mucho más dúctil que el lento y laborioso proceso de la animación que trabaja fotograma a fotograma que, teóricamente, no producirá un solo cuadro más que los que la obra necesita.

En la animación no hay una selección de *rushes*<sup>639</sup>, aunque el director de animación revisa al final del día el trabajo de los animadores para introducir las correcciones que sean necesarias. Aún así el montador ha de asegurarse que “lo discontinuo se vuelve continuo”<sup>640</sup>. A medida que los animadores terminan sus planos y estos son aprobados se van editando según el orden establecido. El montador ajusta la música, revisa junto con el director los momentos exactos donde hacen falta determinados efectos sonoros y sincroniza las voces de los *seiyuu* (los dobladores) que, al contrario de lo que suele suceder en Europa o Estados Unidos, graban sus voces cuando la obra ya está terminada. En todas estas fases ha de asegurarse que la transición de un plano a otro es la deseada y, en caso de haber problemas

---

<sup>636</sup> Yoichi Fujita, entrevista en estudio Sunrise, 18 de septiembre de 2014.

<sup>637</sup> Una excepción es la que Toshiyuki Kubooka nos comentó en su entrevista. Para la batalla principal de la segunda película de *Berserk* pidió a los animadores planos genéricos de jinetes, caballos y choques para ir intercalándolos en el montaje cuando fuera necesario.

<sup>638</sup> Amiel, Vicent, *Estética del montaje* (Madrid: Abada Editores, 2005), 20.

<sup>639</sup> Todas las tomas rodadas se comprueban en un visionado al terminar la jornada, durante el cual “se seleccionan los elementos útiles (los que se rechazan constituyen los descartes)”. Aumont, Jacques et al., op. cit., 54.

<sup>640</sup> Much, Walter, *En el momento del parpadeo* (Madrid: Ocho y medio, 2003), 22.

narrativos, solucionarlos mediante las limitadas opciones disponibles (ya que no hay otras tomas ni imagen sobrante en la cabeza ni cola del plano)<sup>641</sup>.

#### 4.4.6. Características del montaje del *anime*

Las obras elegidas pertenecen a distintos autores, décadas y formas de animación. Dentro del estilo particular de cada título hay una serie de elementos representativos que podemos enumerar y considerar marcas identidad del montaje del *anime* que compone nuestra muestra. Aunque en nuestra selección haya largometrajes y series, y el argumento y personajes varíen de una a otra, podemos afirmar que el montaje predominante es el narrativo<sup>642</sup>, que se caracteriza por:

1. Articulación de los planos continua, lo que facilita la narración lineal.
2. Relación entre los planos de articulación. Aún cuando haya determinadas rupturas, la sucesión de acontecimientos está, por lo general, sujeta a la lógica narrativa.
3. Principio de ensamblaje basado en la necesidad del *récord*, permitiendo el paso entre planos y secuencias con fluidez.
4. Transiciones mayoritariamente transparentes (miméticas). Este punto es complementario al anterior, ya que el *récord* provoca transiciones transparentes. Salvo la transición *non sequitur*, los otros 5 tipos de transiciones enunciadas por McCloud se caracterizan por su transparencia.
5. Representación de un mundo evidente, sin necesidad de una construcción ni percepción compleja. Todas las obras presentan un contexto, generalmente fantástico, durante el inicio de la obra, de modo que las posibles divergencias con la realidad se establezcan a modo de normas (presencia de elementos naturales, anacronismos tecnológicos, desarrollo en un tiempo futuro basado en determinados acontecimientos, etc.)
6. Procedimiento estético dominante del desglose, ya que se aprecia una descomposición de las secuencias en planos que permiten mostrar en cada momento la parte más relevante de cada acción o acontecimiento. Este tipo de desglose al que hace referencia Amiel se

---

<sup>641</sup> En la entrevista a Kashiko Kimura se pueden encontrar más detalles sobre la labor de montaje del anime.

<sup>642</sup> Amiel, Vincent, op. cit., 26.

complementa con los cuatro primeros puntos, y se opone al que caracteriza al montaje discursivo y de correspondencias.

Los acontecimientos en las historias se suceden correlativamente (con las variaciones de orden, duración y frecuencia indicadas en el capítulo del tiempo) y en todas podemos encontrar una reducción de la temporalidad de carácter elíptico. En este sentido, tanto *manga* como *anime* suelen respetar el curso natural de la historia, aunque la ruptura de la misma a través de los *flashback* sea un elemento que se repita insistentemente en nuestra selección.

Dentro de las limitaciones que hemos señalado, “el objeto sobre el que se ejerce el montaje son los planos [...] y las modalidades de acción del montaje son dos: ordena la sucesión de unidades de montaje que son los planos y fija su duración<sup>643</sup>”. Si bien no se pueden incluir más imágenes que las animadas, en la fase de montaje se puede alterar el orden y duración de los planos. Los efectos de ralentí o acelerado se aplican como en cualquier otra obra audiovisual y puede detenerse la imagen en un momento dado si así se necesita. Los planos pueden descomponerse en dos aspectos<sup>644</sup>:

**1. Duración:** el contenido puede equivaler a una serie más larga, como sucede en los planos secuencia. En este caso estamos ante un montaje interno, ya que se pueden dividir en otros sub-planos (como vimos en las secuencias *sakuga*, fig. 5.10). Sin embargo otros planos pueden fragmentarse en función de sus acontecimientos y provocar rupturas y transformaciones.

En la figura 7.27 vemos la acción del montaje sobre dos planos cuya continuidad se ve alterada por las transformaciones. Los tres primeros fotogramas de la primera fila (*Rurouni Kenshin*) muestran un plano que, a medida que avanza, presenta un efecto de negativo. Este efecto se mantiene durante los siguientes planos que componen la escena hasta que finaliza. Este efecto aparece progresivamente, pero desaparece al corte.

El cuarto fotograma de la primera fila pertenece *Bleach*. El siguiente fotograma, en la segunda fila, muestra una imagen completamente blanca. Este súbito cambio actúa como una separación dentro de una imagen continua. Si bien la transición entra al corte, la imagen va

<sup>643</sup> Aumont, Jacques et al., 56-57.

<sup>644</sup> Aumont, Jacques et al., 59.

reapareciendo progresivamente mediante un efecto de recuperación del color en las zonas oscuras (segundo y tercer fotograma de la segunda fila) que a su vez distorsiona las luces altas mediante interpolación lineal hasta que el plano recupera su color y luminancia. Este efecto se introduce como parte del flujo narrativo. Las diferencias entre el cuarto fotograma de la primera fila y el tercero de la segunda evidencian que el movimiento de los personajes ha seguido desarrollándose durante la transición. Mediante estos efectos se trata de resaltar en la fase de montaje determinadas intenciones narrativas de la secuencia, como el impacto de la patada en *Bleach* o el ataque por sorpresa de *Rurouni Kenshin*.



(Fig. 7.27)

**2. Parámetros visuales:** en el caso del *anime* se pueden analizar las capas que componen la imagen. En el caso más sencillo una imagen que actúe como fondo puede emplearse para localizar una escena (como en varios fotogramas de la figura 7.20, compuestos por una sola capa). El siguiente nivel es un fondo con un personaje o elemento (en los primeros planos de la figura 7.18 hay varios ejemplos). A partir de ahí puede crecer el número de capas que compongan el espacio, así como los personajes o elementos presentes en la misma. El *anime* puede emplear el deslizamiento de estas capas con efectos compositivos y dramáticos. En algunos casos esta operación se efectúa durante la edición, que pone en relación estas capas para crear una imagen cuyo sentido se deriva precisamente de este movimiento.

En la figura 7.28 las viñetas de “Saint Seiya” actúan a modo de recuerdos. Vemos en la parte inferior como la figura del protagonista se superpone a todas ellas actuando como elemento de unión. Se trata de una evocación de los recuerdos que Seiya tiene de su hermana, maestra y compañera de orfanato. Para indicar esta peculiaridad se difumina levemente el

borde inferior de las viñetas y los textos que enuncia cada personaje se superponen a la imagen. En *Saint Seiya* se aprovecha la capacidad del montaje para, en lugar de presentar simultáneamente las tres imágenes, deslizarlas en segundo plano. A medida que Seiya recuerda las palabras de ánimo, los personajes aparecen estáticos, desplazándose de izquierda a derecha, mientras la voz de los personajes acompaña las imágenes. Se relacionan así elementos en origen estáticos de forma dinámica mediante el desplazamiento de capas, cuya yuxtaposición aporta “una mayor carga semántica que el (montaje) analítico”<sup>645</sup>.



(Fig. 7.28)

En la animación se tienen además opciones de montaje exclusivas del lenguaje audiovisual. Podemos establecer una equivalencia entre el corte y el paso de una viñeta claramente definida por su marco a otra. La influencia del cine en el cómic le ha llevado a imitar varios elementos de su sintaxis, pero efectos como el encadenado, que superpone simultáneamente un plano sobre otro en una gradación progresiva de su opacidad o el fundido, que hace desaparecer o aparecer un plano hacia o desde un color, son netamente audiovisuales<sup>646</sup>.

#### 4.4.6.1. Funciones sintácticas y semánticas del montaje del *anime*

La primera **función sintáctica** del montaje<sup>647</sup> establece efectos de **enlace** o **disyunción** gracias a los fundidos o encadenados:

<sup>645</sup> Bazin, André, *Orson Welles* (Barcelona: Paidós, 2002), 113.

<sup>646</sup> Los cómics digitales norteamericanos han cambiado esta afirmación, empleando la pantalla de modo que las viñetas aparezcan secuencialmente, como un diaporama, en vez de presentarlas simultáneamente por medio de una página. Eso permite que la transición de una viñeta a otra pueda ser por corte, encadenado o fundido, ya que actúan como planos de una proyección. Las versiones digitales del *manga* japonés aún no han adoptado este formato y se limitan a publicar *online* las obras impresas.

<sup>647</sup> Aumont, Jacques, et al., op. cit., 67.



1. En el caso de **enlace** los encadenados se emplean en los equivalentes de las transiciones escena a escena o tema a tema. Temporalmente son frecuentes en el sumario (analizado en la figura 5.21) y como medio de transición entre las analepsis (como en la figura 5.20, en la que el paso de un plano a otro se realiza mediante un encadenado que relaciona ambos espacios, y los ligeros cambios en la fisonomía del personaje). Los encadenados en el *anime*, al igual que en el cine, son un medio claramente reconocible a la hora de marcar una elipsis. La secuencia de la figura 5.29 comienza con un encadenado que permite pasar del hospital donde se encontraban los protagonistas a su habitación; además del cambio espacial marca un claro avance temporal: la secuencia previa sucede durante la mañana (la luz y colores son brillantes e intensos) mientras que aquí el color marca una secuencia nocturna.

En el caso de la **disyunción**, al hablar de las prolepsis, analizamos el final de *Akira*. El paso de la narración, tanto a la prolepsis como a la última escena, que nos sitúa en un espacio y tiempo indeterminados, se hace a través del fundido, en ambos casos a blanco. La disyunción se refuerza mediante la adición del color a la imagen, similar a un destello o deslumbre que impida la visión. La película trata de separar ambas secuencias mediante este efecto que marca el paso de un espacio-tiempo a otro de forma no lineal. No obstante el fundido también puede actuar como enlace, como veremos en el siguiente ejemplo.

2. La segunda función sintáctica del montaje es la de la **alternancia**<sup>648</sup> (a la que se opone la **linealidad**, que es la norma narrativa en nuestra muestra). “Death Note” comienza con una situación de alternancia: en la página izquierda de la figura 7.29 la viñeta superior indica mediante una didascalia “mundo de los *shinigami*”. La inferior “mundo de los humanos”. Los globos de texto de los dos personajes, Ryuk y Light, se superponen ligeramente a sus respectivas viñetas. Ambos textos son similares, expresando el hastío por la rutina en la que se hallan. A partir ahí la alternancia se distancia limitándose a mostrar secuencias de varias páginas de uno u otro personaje.

El *anime* comienza invirtiendo la estructura. Las primeras escenas muestran ambos mundos por separado. Los dos primeros fotogramas de la primera fila marcan el paso del mundo de los *shinigami* al humano mediante un fundido a negro desde el plano del ojo de Ryuk (primer fotograma) y un fundido desde negro al ojo de Light (segundo fotograma). La

---

<sup>648</sup> Ibid.

secuencia que muestra la rutina del joven finaliza con un primerísimo primer plano de sus ojos. Al corte le sucede el equivalente del *shinigami*, convergiendo la secuencia en un momento de alternancia mediante la sucesión. Finalmente la alternancia del *manga* de la primera página encuentra su equivalente en el último fotograma, en el que los dos personajes comparten el plano mediante el efecto de pantalla partida. Esta herramienta de montaje permite que sus movimientos sean opuestos: mientras la imagen de Ryuk se desliza hacia abajo la de Light asciende, hasta que el eje de la mirada (opuesta) queda a la misma altura. La equivalencia con la primera página puede considerarse como alternancia. Sin embargo según Deleuze el flujo de esta secuencia podría considerarse como fruto de un montaje convergente<sup>649</sup>, ya que las acciones de ambos personajes convergen un punto común, aunque este sea visual y temporal, pero no espacial.



(Fig. 7.29)

<sup>649</sup> Deleuze, Gilles, 1984, 63.

Esta figura nos sirve para hablar de las **funciones semánticas** del montaje. En primer lugar la producción del sentido **denotado**: “esencialmente espacio-temporal que abarca, en el fondo, lo que describía la categoría del montaje «narrativo»: el montaje es uno de los grandes medios de producción del espacio fílmico, y de forma más general, de toda la diégesis<sup>650</sup>”. En *Death Note*, desde de los planos generales con los que se presentan las avenidas hasta los elementos del campo profundo, se construyen unas coordenadas específicas de oposición entre el mundo humano y el *shinigami* (uno en tonos fríos, el otro en cálidos, tenebroso frente a luminoso, despoblado y bullicioso, inmovilismo frente a desplazamiento) y de similitud (rutina, automatismo, desinterés). Todos se producen, como hemos señalado, a través de las normas del montaje continuo o narrativo.

La segunda función es la de sentidos **connotados**, que se produce en aquellos casos en que “el montaje pone en relación dos elementos diferentes para producir un efecto de causalidad, de paralelismo, de comparación, etc.<sup>651</sup>”. *Death Note* relaciona el mundo de los humanos con el de los muertos, el hastío que al protagonista le produce la rutina estudiantil, con el de un ser inmortal. Se compara el conformismo de los “dioses de la muerte” con su tarea con la de los estudiantes que se limitan a seguir el camino dictado por la sociedad, así como la necesidad de Light y Ryuk de buscar una nueva motivación vital. Estos paralelismos son los que llevan a la criatura a dejar caer su “cuaderno de muerte” al instituto y a Light a recogerlo y usarlo para rehacer el mundo según sus ideas totalitarias. La secuencia inicial establece así el sentido denotado de la causalidad de las acciones de uno sobre el otro, que a su vez cumple las expectativas del primero. El sentido denotado es una de las funciones principales del montaje, la de producir mediante la unión de los planos un sentido distinto al que estos poseen por separado.

El *manga* basa su estructura de montaje en la lectura secuencial sugerida por la línea de indicatividad y la presentación simultánea de las viñetas en la página. El *anime* en cambio muestra secuencial e invariablemente sus imágenes. En ocasiones podemos encontrar en el medio audiovisual referencias explícitas a las estructuras de montaje del *manga*. Si en el capítulo anterior aludíamos al empleo de los signos del *manga* como sistema de

---

<sup>650</sup> Aumont, Jacques, et al., op. cit., 68.

<sup>651</sup> Ibid.

economización económico y narrativo, en el caso del montaje se trata de una referencia voluntaria, que trata de crear una simultaneidad en la imagen audiovisual similar a la que se crea en las páginas del cómic.

Los sistemas de cohesión narrativa, tales como la continuidad, discontinuidad y el *récord* no presentan diferencias reseñables entre ambos medios. Con respecto a las transiciones del *manga*, los resultados del estudio de nuestro *corpus* no muestran evolución cronológica, sino una heterogeneidad fruto del estilo particular de cada autor. En función del grado de fidelidad de la adaptación a la historia y discurso del *manga* las transiciones mantendrán su estructura o variarán para dar lugar a otras diferentes de las presentes en el original. La diferencia en el ritmo narrativo de los formatos gráficos y audiovisuales puede también crear divergencias en el tipo de transiciones entre el *manga* y el *anime*.

La transición momento a momento es la que más disonancias presenta entre *manga* y *anime*. Podemos decir que es exclusiva del cómic, ya que la animación ha de intercalar otros planos para mantener esa fragmentación (con lo que pasa a ser tema a tema). Generalmente las imágenes que componen este tipo de transición se unifican en un solo plano. El resto de transiciones presenta una estructura similar en ambos medios, ya que se basan en la alternancia de imágenes.

El montaje, como operación narrativa, no presenta diferencias entre los productos para televisión y los cinematográficos. A efectos técnicos los sistemas de edición no lineal han facilitado la labor de los montadores reduciendo el tiempo y esfuerzo necesario para digitalizar, editar y crear las copias de emisión. Sin embargo esto no se refleja en el producto final, ya que la gran mayoría de transiciones entre planos son al corte. Si facilita, y otras como fundidos o encadenados no muestran particularidades destacables entre la edición analógica y la digital.





## 4.5. NARRADOR Y PERSPECTIVA NARRATIVA EN EL MANGA Y EL ANIME

“Todo enunciado o discurso requiere necesariamente un origen<sup>652</sup>”. En este origen hay que distinguir diversas figuras y aspectos. El autor real es quien crea las obras, en nuestra muestra el *mangaka* y director de la serie o largometraje. La instancia enunciativa se configura a través de una serie de categorías: “1) la persona, voz o registro verbal que enuncia la historia; 2) el aspecto o división del conocimiento de la historia; y 3) el tiempo o relaciones entre el tiempo de la historia y el tiempo del discurso<sup>653</sup>”. El tercer punto ya lo analizamos específicamente en el capítulo dedicado al tiempo. El punto de vista incluido en los análisis narratológicos, ofrece varias ángulos de interpretación:

El literal (a través de los ojos de alguien), el figurado (en la mente de alguien) y el metafórico (según la ideología o el provecho de alguien). El primer caso expresa una acepción estrictamente «perceptiva» del término, el segundo una acepción «conceptual» y el tercero una acepción que podríamos llamar «del interés». Del mismo modo, el primer caso se refiere al *ver* (a una actividad escópica), el segundo al *saber* (a una actividad cognitiva) y el tercero al *creer* (a una actividad epistémica, con las axiologías y las ordenaciones que comporta cada creencia)<sup>654</sup>.

En el apartado 4.1.5 analizamos el punto de vista literal desde las tres categorías de Jacques Aumont referidas a quien nos ofrece la imagen (el productor, aparato o personaje) y enunciamos la concepción de Chatman<sup>655</sup> de estos tres aspectos.

El punto de vista figurado, de carácter cognitivo, se refiere a la selección de información que muestra una serie de acontecimientos a favor de otros. También actúa como “posición mental desde la que se consideran los hechos y las impresiones<sup>656</sup>”. Del mismo modo que el punto de vista metafórico, que muestra la ideología, su análisis se desvía del estudio formal que desarrollamos, estos tres conceptos se mezclan de manera que difícilmente se pueden considerar aislados. Cuando analizamos la angulación vimos cómo

---

<sup>652</sup> Muro Munilla, Miguel Ángel, op. cit., 137.

<sup>653</sup> Diez Puertas, Emeterio, op. cit., 241.

<sup>654</sup> Casetti, Francesco y Federico Di Chio, *Cómo analizar un film* (Barcelona: Paidós, 1994), 236.

<sup>655</sup> Chatman, Seymour, op. cit., 163.

<sup>656</sup> Villafañe, Justo y Norberto Mínguez, op. cit., 193.

puede generar puntos de vista figurados o metafóricos debido a las características que sobre los personajes conlleva.

Además de Chatman, otro modo de afrontar el punto de vista es el planteado por Todorov<sup>657</sup>, basándose en las teorías de Pouillon. Habla de visión “por detrás” del personaje (el narrador sabe más que el personaje), visión “con” el personaje (en la que el narrador tiene la misma información que los personajes) y la visión “desde afuera” del personaje (en la que el narrador sabe menos que los personajes). Estos tres modos son bastante similares a los de Gerard Genette que enunciaremos a continuación, siguiendo la línea que empleamos en el estudio del tiempo en el *manga* y el *anime* (orden, duración y frecuencia).

Por lo tanto buscaremos las huellas de la enunciación en el *manga* y su correspondencia en el *anime*, entiendo como tal al “conjunto de los fenómenos observables cuando se pone en movimiento durante un acto particular de comunicación<sup>658</sup>”. Para ello analizaremos los rasgos formales visuales y sonoros de ambos medios que determinen su perspectiva narrativa, al considerar “los hechos enunciativos como las huellas lingüísticas del locutor en el seno de su enunciado<sup>659</sup>”.

#### 4.5.1. Identificación de la mirada narrativa: la focalización

Genette, “para evitar el carácter específicamente visual que tienen los términos de *visión*, *campo* y *punto de vista*” habla de la focalización como modo narrativo de afrontar la pregunta sobre quién ve o percibe. La focalización se establece como punto de vista relativo al saber cognitivo: “cuando nos concentramos sobre algo y excluimos el resto, automáticamente lo ponemos en evidencia, le concedemos un estatuto particular, lo privilegiamos<sup>660</sup>”. La focalización contempla la selección y omisión de información como modo de construcción narrativa. Por lo tanto hemos de considerar qué muestra la enunciación, qué oculta, y cómo, para valorar el modo de focalización. Hay que tener en

---

<sup>657</sup> Todorov, Tzvetan, «Las categorías del relato literario», *Análisis estructural del relato* (Buenos Aires: Tiempo contemporáneo, 1970), 177-179.

<sup>658</sup> Kerbrat-Orecchioni, Catherine, op. cit., 39.

<sup>659</sup> Ibid., 42.

<sup>660</sup> Casetti, Francesco y Federico Di Chio, op. cit., 237.

cuenta que Genette aplica sus categorías al análisis literario, con lo que habremos de tener en cuenta las diferencias textuales que presentan el *manga* y el *anime*.

#### 4.5.1.1. El narrador omnisciente

El **relato no focalizado** o **focalización cero**<sup>661</sup> se da en los relatos de narrador omnisciente y, según Genette, es la mas corriente en la narrativa clásica. El narrador sabe más que los personajes (como en la visión “por detrás” de Todorov). Además “tiene un dominio total del espacio y del tiempo, por lo que puede ir de un lado a otro, de una época a otra<sup>662</sup>”. El narrador está por encima de los personajes. En el caso de nuestra muestra también es la más común: “Nausicaä”, “Hi no tori”, “Dragon Ball”, “Saint Seiya”, “Ranma”, “Fullmetal Alchemist”, “One Piece”, “Tekkonkinkreet”, “Evangelion” o “Berserk”. El relato no focalizado permite mostrar las situaciones, acontecimientos y personajes con total libertad.

Eso no implica que siempre se muestre todo. En ocasiones la historia pasa a retener la información de modo que la modalidad pierde su grado cero. De este modo la focalización cero puede verse mezclada en determinadas secuencias con la focalización interna o externa, según se regule la información a favor del personaje, en su contra o de forma equitativa respecto al narratario. Es el caso de obras como “City Hunter” o “Rurouni Kenshin”, donde el clímax suele basarse en la intencionada omisión de información sobre uno de los personajes o la focalización absoluta sobre uno de ellos (fig. 5.46 y 5.47). Los números de “Rurouni Kenshin” juegan con la focalización cero, oscilando en los primeras páginas hacia los protagonistas (únicamente sabemos de Jinei lo que ven Kenshin y Sanosuke) y hacia el antagonista en las últimas (todo el clímax se desarrolla desde el punto de vista de Jinei). En el enfrentamiento final solo sabemos lo que Jinei piensa y planea. Del protagonista, Kenshin, únicamente vemos sus acciones y leemos sus locuciones. Esta alteración se emplea en la quinta y sexta página de la figura 5.46 para provocar una inesperada victoria del protagonista cuando parecía abocado a la derrota. No se muestra su estrategia, con lo que tanto Jinei como el lector se sorprenden por la resolución del combate. El *anime* (fig. 5.57) sigue la misma estructura de focalización. La focalización cero actúa como un marco narrativo global que permite la coexistencia con los otros tipos de focalización.

<sup>661</sup> Genette, Gerard, 1989, 244.

<sup>662</sup> Díez Puertas, Emeterio, op. cit., 269.

#### 4.5.1.2. La percepción de los personajes

En los relatos que se construyen “a partir de un punto de vista, entendido como restricción en la amplitud de la información facilitada<sup>663</sup>”, llamados de focalización interna, podemos encontrar tres tipos: fija, variable y múltiple.

1. **Fija:** se produce cuando los hechos se perciben a través de un personaje. Es una visión netamente subjetiva y en nuestra muestra no hay ningún ejemplo que cumpla el requisito de limitarse a mostrar todos los acontecimientos a través de un único personaje. Encontrar casos de focalización interna fija en sentido estricto es muy poco frecuente, ya que “en la mayoría de los casos nos encontramos con una focalización seudo-objetiva que podríamos relacionar con el estilo indirecto libre, pues vemos desde fuera del personaje y con el personaje<sup>664</sup>”.

Sí se produce en determinadas secuencias en las que la restricción se emplea para producir intriga. Es el caso del arranque de “Nausicaä” (figuras 4.2-4.7), cuyos primeros minutos se caracterizan porque la focalización se reduce a su personaje. Aún así no puede considerarse netamente fija. Tanto *manga* como *anime* se basan en la narración a través de planos y viñetas que implican un encuadre y angulación determinados. En el texto literario, de cuyo análisis surge este concepto, limitar la información a un único personaje plantea menos problemas formales que estos medios. Si vemos cómo Nausicaä vuela en su aeroplano hasta descender al bosque (fig. 4.2) ya no podemos considerarlo como una focalización fija, ya que el observador no se corresponde con el observado. Durante esta secuencia no sabemos más de lo que sabe Nausicaä, pero visualmente se produce una disonancia entre información y discurso.

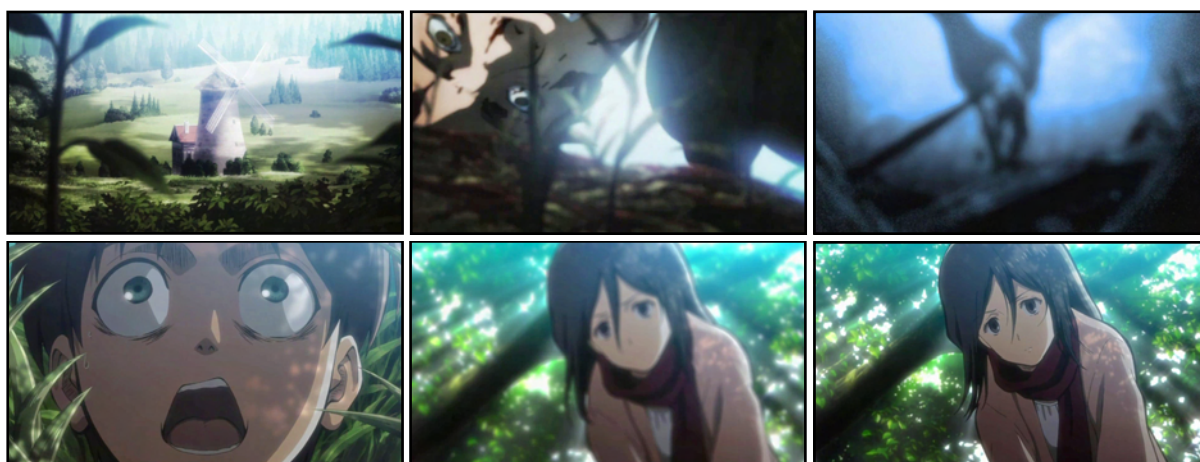
En este sentido el cómic ha importado la condición subjetiva del lenguaje cinematográfico para producir este tipo de efectos. El cine realiza una equivalencia entre la cámara y el personaje en el caso de los planos subjetivos, imitando aspectos referidos a la experiencia real como determinados movimientos de cámara, traqueteos en la imagen a modo de pasos o la referencia de partes del cuerpo simulen un punto de vista subjetivo.

---

<sup>663</sup> Zunzunegui, Santos, op. cit., 188.

<sup>664</sup> Díez Puertas, Emeterio, op. cit., 270.

En los fotogramas 2 a 6 de la figura 4.44 podemos ver un ejemplo de *Ranma* de plano subjetivo, para el que se emplea un plano de angulación nadir que gira sobre su propio eje hasta que funde a negro. En el *anime* de nuestra muestra la focalización fija, entendida como subjetividad absoluta, suele limitarse a un momento determinado, ya que construir una historia únicamente a través del punto de vista de un personaje es complicado y puede resultar monótono. Prueba de ello son los escasos ejemplos que se pueden encontrar en el cine de acción real. Sin embargo hay una estructura en la que se suele recurrir a esta focalización: las ensoñaciones asociadas a recuerdos.

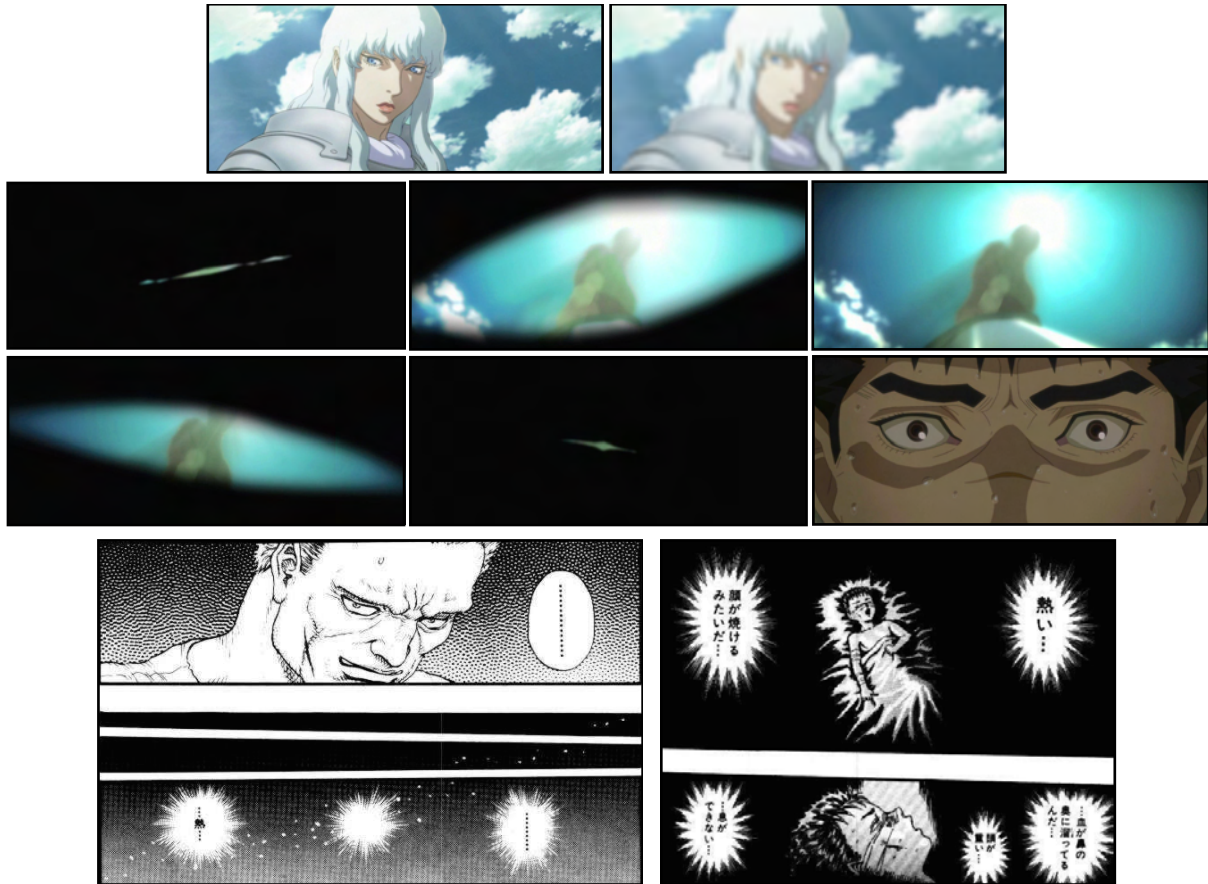


(Fig. 8.1)

*Shingeki no kyojin* presenta en el primer minuto de la serie un sueño construido mediante este esquema. Una serie de imágenes muestran unos paisajes hasta que unas flores (el mismo que se puede apreciar en la figura 7.18) se manchan de sangre. Se altera además la saturación y brillo. Los tres primeros fotogramas de la figura 8.1 corresponden a estos planos cuyas modificaciones en la imagen los diferencian de las secuencias previas y posteriores. Todos presentan características visuales que podemos considerar subjetivas: elementos entre la cámara y el resto de elementos (como hojas y plantas), una angulación y altura de cámara asequibles para un niño y una distancia a los objetos que no parece deberse al uso de lentes. El último plano (tercer fotograma, primera fila) aparece borroso, como si la visión estuviera nublada. De ahí se pasa al rostro de Eren, mostrándonos a quién pertenece la ensoñación. En un primer momento estas imágenes son incomprensibles. Si no fuera porque remiten a un momento anterior al comienzo de la narración podríamos decir que se trata de una prolepsis, ya que el significado de estas imágenes no se comprenderá hasta muy avanzada la historia. Aunque el plano que nos



muestra a Eren rompe ya la focalización interna fija, se vuelve de nuevo a ella en los fotogramas dos y tres de la segunda fila, en los que Eren recupera progresivamente la visión (como si la hubiera perdido en el plano representado en la primera fila) a través del aumento de la nitidez (a modo de mimesis del enfoque). Además se añade un balanceo a la cámara similar a los movimientos que se producen al despertar. Esta escena no aparece en el primer tomo del *manga*, ya que esta suerte de sueño proléptico se omite.



(Fig. 8.2)

Podemos encontrar otra secuencia similar en la primera parte de la trilogía *Berserk* (fig. 8.2). El protagonista pierde el conocimiento. Para representarlo se emplea un procedimiento similar al de *Shingeki no kyojin* pero a la inversa. El plano pierde nitidez (primera fila) hasta que se vuelve completamente borroso y funde a negro. Tras varios segundos la imagen reaparece con un efecto de “mascareado” que imita la apertura del párpado de un ojo. Cuando la imagen aparece al completo vemos una figura cuya espada sobrepasa el cuadro y se adentra en el fuera de campo. La posición del personaje y la angulación casi nadir nos remiten de nuevo a un plano subjetivo, y por lo tanto a la focalización interna fija. En la tercera fila el párpado se cierra de nuevo y volvemos a

negro. Esta estructura se repite hasta seis veces más. El ojo se abre, da paso a un recuerdo que no llega a finalizar y se cierra. En las imágenes de estos sueños se presentan otras formas de subjetividad, como la inclusión de manos, el movimiento de cámara similar a una carrera, la caída del personaje mediante la rotación del eje de visión (pasando la imagen de una orientación horizontal a una vertical al imitar el traspies). Una vez terminadas, desde negro, al corte vemos el rostro de Gatsu sudoroso. Como en el ejemplo anterior, la vuelta a la realidad mediante un plano frontal es un recurso muy claro para marcar el fin de la focalización interna fija y el retorno a la focalización cero. Bajo los fotogramas vemos algunas viñetas del *manga*. En “Berserk” Kentaro Miura no introduce estas imágenes a modo de ensoñación, sino que se trata de un largo flashback que comienza, abarca tomos, y finaliza como si se tratara de un arco más de la historia. Su introducción es abrupta, ya que el final del episodio anterior y el comienzo de los primeros años de Gatsu no se marca de ninguna forma particular. El uso de la focalización interna fija es más escaso en el *manga* que en *anime*, ya que este posee herramientas más convencionales y estandarizadas para producir la subjetividad que requiere este tipo de focalización.

2. **Variable:** los acontecimientos se filtran a través de la conciencia de varios personajes, que se van alternando a lo largo del relato. Esta focalización convive con una narración omnisciente durante los primeros números de “Saint Seiya”, ya que la información se revela desde el punto de vista de un personaje (salvo el prólogo inicial, contado por un narrador, que presenta el contexto de la obra). Primero únicamente sabemos lo que sabe Seiya. Cuando vuelve a Japón la encargada del torneo actúa como nuevo personaje a través del cual podemos ver los acontecimientos y cuyos pensamientos nos revelan nueva información.

Algo similar ocurre en “Bakuman”. Durante los primeros números Mashiro, el protagonista, actúa como el medio que nos permite el acceso a la historia. Sólo vemos las situaciones en las que él se encuentra y aparece en todas las secuencias. A medida que el resto de personajes van tomando protagonismo, la serie pasa a una focalización interna múltiple (primero a través de su compañero Takagi y a continuación del editor de la

revista) para finalmente configurarse como una narración omnisciente donde, no sólo los personajes, sino la instancia narradora muestra los acontecimientos.

En ambos ejemplos el *anime* sigue la estructura planteada por el *manga* en cuanto a la focalización. Pero del mismo modo que en el punto de vista fijo, nos enfrentamos a la contradicción entre la visión de los acontecimientos por parte de un personaje y la imagen mostrada del mismo. En “Saint Seiya” en un principio el protagonista es el filtro exclusivo de los hechos, pero los distintos encuadres rara vez pueden considerarse subjetivos. La mayoría de veces la imagen nos presenta a Seiya en su entorno interactuando con otros personajes y elementos, con lo cual la focalización no podría considerarse estrictamente interna, ya que existe un punto de vista externo al del personaje. Lo mismo sucede en “Bakuman”. Durante las primeras páginas vemos al protagonista en todo momento, pero se le muestra en una misma imagen discutiendo con su madre o sentado en el aula con sus compañeros.

En la figura 8.3 podemos ver esta convivencia de las focalizaciones internas. Dada la extensión que supondría presentar las páginas de varios personajes, tomamos una de cada obra, ya que la estructura visual de la focalización interna variable corresponde a la suma de dos o mas focalizaciones internas fijas. La página izquierda (“Saint Seiya”) se compone de cuatro viñetas. En dos de ellas (segunda y cuarta) observamos tanto al personaje como a su adversario, mientras que en las otras dos únicamente aquello que ve el personaje. La dirección de la mirada en la primera viñeta hace que difícilmente podamos considerarla como una imagen subjetiva, ya que se orienta hacia el lado derecho, cuando debería mirar al centro de la imagen en la equivalencia cámara-personaje. La tercera viñeta está más cerca de la subjetividad, y por lo tanto de la pura focalización interna, al mostrar la referencia del brazo, aunque la angulación picada no parece corresponderse con la altura del personaje, como vemos en la siguiente viñeta.

En *Saint Seiya* sí se opta por esta correspondencia. La primera fila de fotogramas comienza con un plano en el que vemos atacar al personaje, que correspondería a una focalización cero. El segundo presenta las marcas de subjetividad de angulación y referencia de las extremidades. El siguiente plano se configura del mismo modo: la patada se toma desde un ángulo contrapicado, que sería lo más convencional en caso de

indicar subjetividad. El cuarto fotograma nos devuelve a la narración omnisciente (visualmente hablando) al mostrar a Seiya y Casius. La distancia del personaje respecto a la cámara impide que podamos hablar de un plano semisubjetivo (aquel que pone en relación el personaje que mira con lo mirado). Aún así este tipo de planos no pueden considerarse como focalizados internamente, ya que estamos viendo al observador que nos permite el acceso a los acontecimientos.



(Fig. 8.3)

La página de la derecha (“Bakuman”) combina este tipo de imágenes. En la primera viñeta vemos la mano de Mashiro y al fondo la chica que está dibujando, pero de



nuevo la angulación no corresponde con la visión del personaje. Tras la viñeta que nos muestra al personaje en primer plano vemos una imagen subjetiva. El dibujo, la posición de la mano y la angulación lo confirman. Los globos de texto, cuyo marco es rectangular, corresponden a los pensamientos del personaje. El *anime*, en la segunda fila de fotogramas, altera el orden de las imágenes para pasar de una focalización cero a una interna de forma gradual mediante el plano de la mano, que comparte características de ambos, aunque lo encuadremos en la narración omnisciente. Resumiendo, si la focalización interna fija apenas se produce en el *manga* debido a la configuración de la subjetividad, y se encuentra muy puntualmente en el *anime*, esta problemática aumenta en el caso de la focalización interna múltiple, que implica la sucesión de esta estructura a lo largo de la obra. Estrictamente hablando no encontramos ningún ejemplo de esta focalización en nuestra muestra.

3. **Múltiple:** un único acontecimiento se narra en varias ocasiones por medio de distintos personajes. Tanto en *manga* como en *anime*, sin ser muy común, podemos encontrar varios ejemplos. Aunque el hecho sea el mismo la distinta percepción que cada personaje tiene del acontecimiento actúa como un filtro de su globalidad. “Saint Seiya”, “Captain Tsubasa”, “Dragon Ball”, “Slam Dunk” o “Hajime no Ippo” son títulos donde encontramos la focalización interna múltiple.

En el caso del *shonen* responde a unas características peculiares:

- En primer lugar el acontecimiento suele ser un enfrentamiento, deportivo en el caso de los *spokon*, o un combate en los *action manga*. “Hajime no Ippo”, un *spokon* sobre boxeo, puede considerarse un punto medio entre ambos.
- En segundo lugar son necesarios varios observadores, mínimo dos (como puede ser en el caso de los contrincantes) aunque es corriente que el número de personajes que contemplan la acción sea superior.
- Tercero, la multiplicación de los puntos de vista de la escena viene dada por un hecho que parece contradecir la línea narrativa que la secuencia estaba desarrollando, es decir, se produce una sorpresa (como la victoria o derrota inesperada de uno de los personajes o un repentino giro en el curso de los acontecimientos). Normalmente la



narración omnisciente (en la que se omiten intencionadamente determinados elementos) se corresponde con la visión de alguno de los personajes, que no comprende qué ha sucedido. Esto actúa como la conciencia del personaje.

- A continuación puede que otro personaje muestre su percepción de lo sucedido, añadiendo nueva información.
- Finalmente alguien resuelve la situación. Suele tratarse de algún personaje al que se le presupone mayor experiencia o perspicacia y cuya agudeza se anticipa a la sorpresa, logrando comprender en el acto ese giro inesperado (cuál era la jugada o el movimiento que el deportista estaba ocultando a su oponente o cómo el combatiente aprovechó un momento casi imperceptible para lograr consumir su ataque con éxito). Se revela así la información omitida en primer lugar completando la secuencia.

En la figura 8.4 presentamos una selección de viñetas y páginas de “Jojo’s Bizarre Adventure”. Jojo se aferra a una cuerda que sujeta a su mentora e impide que caiga mientras se enfrenta a Kars. En las imágenes de la zona superior izquierda vemos a Jojo atacar a Kars, que esquivo fácilmente sus embestidas. La página completa de la parte superior izquierda muestra los personajes implicados: por un lado Jojo y Kars peleando sobre un puente. El protagonista, en un tropiezo, hace que su maestra tambalee al igual que la cuerda que la sujeta (viñetas quinta y sexta). Otros dos personajes contemplan la escena (séptima viñeta). La escena transcurre hasta que Kars, al zafarse de Jojo, provoca que se caiga del puente. En ese momento Kars corta la cuerda que une a ambos personajes y, cuando parece que finalmente se deshace de sus enemigos, se ve enredado cae al suelo (viñeta de la parte inferior derecha). La situación se invierte súbitamente. Kars comienza a recordar los acontecimientos previos y se da cuenta que los ataques aparentemente inútiles y tropiezos de Jojo tenían como fin preparar el nudo que iba a atrapar su pie y hacerle caer (viñeta de la parte inferior derecha).

Hemos elegido este caso porque el punto de vista múltiple corresponde en un primer lugar a una narración omnisciente centrada en el protagonista que omite información. La revisión de los acontecimientos es por parte de Kars. En el caso de *manga* se muestra el rostro del personaje y globos de texto que describen su pensamiento



(Fig. 8.4)

(viñeta de la parte inferior derecha). Se muestra al personaje para clarificar a quién pertenece esa visión de la escena, en este caso un recuerdo. El lado derecho de la viñeta muestra además una representación esquemática de los acontecimientos, en los que se muestra en una única imagen los movimientos de Jojo para colocar la cuerda en la posición deseada, cómo ató uno de los cabos al extremo colgante y preparó el lugar en el que Kars debía colocarse antes de caer. Esta segunda viñeta configura la focalización interna múltiple ya que, aunque visualmente tengamos una percepción externa del personaje, son los recuerdos interpretados esquemáticamente los que repiten la escena con todos los matices omitidos.

El *anime* presenta este carácter múltiple pero lo plasma de otro modo. En la primera y segunda fila vemos los fotogramas de la primera muestra de la acción, en el que vemos como Jojo ataca y manipula la cuerda. Al no tener acceso a los pensamientos del personaje no sabemos qué está haciendo, ni siquiera si esas acciones van a ser relevantes posteriormente. Los planos presentan varios tallajes, desde primeros planos (existentes en la secuencia aunque no mostrados en la figura) hasta planos generales. En la segunda fila de fotogramas vemos el momento en que el antagonista cae atrapado por el nudo y, en el segundo fotograma, la caída de Jojo sujeto a la cuerda. A su vez se pone en relación a los otros dos personajes, cuya sorpresa corresponde a la de la posesión limitada de la información, ya que supuestamente no han visto más que lo que el discurso ha mostrado hasta ahora.

La focalización múltiple se produce aquí mediante la reinserción de algunos de los planos ya vistos (tercer fotograma de la segunda fila) con algunas modificaciones visuales para adjetivarlos como pertenecientes a un recuerdo. Los siguientes planos (tercera fila) muestran imágenes inéditas en las que se desvelan los momentos clave del plan de Jojo. En un primer momento se presentan con las mismas características de imagen que el tercer plano de la segunda fila, para luego resaltar mediante un punto el detalle relevante. Las acciones comienzan en movimiento y se paralizan cuando el punto marca la zona de la imagen. Del mismo modo que en la viñeta, aparecen los pensamientos de Kars mediante la locución. Su rostro se integra con el de las imágenes, que va cobrando mayor presencia en el plano hasta el último momento, donde es su rostro



el que actúa como espacio de la acción. La iteración de los acontecimientos se presenta primero mediante las claves visuales del *flashback*, luego a través de la detención del movimiento para resaltar determinados instantes, y finalmente empleando al personaje como lugar donde se ha desarrollado la escena. Al tratarse de pensamientos es coherente que sea el propio Kars el contexto espacial de acción de esta focalización interna múltiple. Habíamos señalado cuando hablamos de las características de esta focalización que suele ser uno de los testigos oculares de la escena el que resuelve el misterio o la sorpresa. La razón de la elección de esta secuencia de Jojo es la originalidad que supone mostrar a uno de los dos combatientes como revelador de la omisión. La focalización se emplea para desvelar nuevos datos sobre un acontecimiento ya visto y construir psicológicamente a los personajes.

#### 4.5.1.3. Representación neutral

En la focalización externa<sup>665</sup> los acontecimientos se presentan mostrando únicamente “la acción exterior de los personajes, de modo que la historia se representa observándoles desde fuera<sup>666</sup>”. Los aspectos internos del personaje (como sentimientos o pensamientos) se expresan a través de su comportamiento. En su versión más estricta implica la ausencia del narrador. Esta focalización “resulta adecuada para narraciones verbales en las que no hay una representación analógica y, por tanto, el ver es consecuencia del saber<sup>667</sup>”. Cuando existe el narrador éste sabe menos que los personajes, siendo la visión “desde afuera” del personaje de Todorov. El narrador actúa mediante la “técnica objetiva, *behaviorista*<sup>668</sup>”, con lo que se limita a mostrar los acontecimientos como un observador que carece de capacidades de acceso a los personajes o regulación de la temporalidad. Esta focalización no aparece en nuestra muestra, ni siquiera puntualmente en un sentido estricto. Si bien es cierto que en ocasiones el narrador, intencionadamente, no accede a la conciencia de los personajes lo hace con otros fines. Mediante estas omisiones se intenta crear intriga, y es común la muestra posterior de esa omisión (como en los ejemplos vistos sobre la focalización interna múltiple).

---

<sup>665</sup> Genette, Gerard, 1989, 245.

<sup>666</sup> Díez Puertas, Emeterio, 269.

<sup>667</sup> Villafañe, Justo y Norberto Mínguez, op. cit., 194.

<sup>668</sup> Zunzunegui, Santos, op. cit., 188.

Sin embargo esto implica la regulación de la temporalidad y la limitación de acceso no obedece a fines *behavioristas*.

La focalización rara vez se produce de forma aislada. Un discurso que alterne la focalización cero con otros tipos de focalizaciones puede aportar riqueza a la historia y romper la monotonía narrativa. Como hemos visto los personajes son los que canalizan la focalización; un personaje no actúa como focalizador, ni es focalizado, sino que es el relato el que se focaliza de un modo u otro.

#### 4.5.1.4. Desequilibrios informativos: *paralipsis* y *paralepsis*

Los cambios de focalización “pueden analizarse también como una infracción momentánea al código que rige dicho contexto, sin que por ello resulte impugnada la existencia de dicho código<sup>669</sup>”. Genette denomina “alteraciones” a las variaciones aisladas sobre un determinado modo. Estas infracciones deben ser lo suficientemente puntuales como para que la fuerza de la estructura principal no se debilite mediante su inclusión. La violación de las reglas se refleja en la cantidad de información distribuida: dar menos información de la necesaria (*paralipsis*<sup>670</sup>) o aportar más datos de los que “en principio autoriza el código de focalización que rige el conjunto<sup>671</sup>” (*paralepsis*).

En la *paralipsis* se escamotea determinada información durante el acto de enunciación que la focalización debería haber ofrecido. No se trata de una elipsis, ya que esta información no debe ser inferible<sup>672</sup>. En nuestra muestra la narración omnisciente domina la línea general de todas las obras. En el caso de la focalización interna múltiple en “Jojo” se produce una *paralipsis* debido a la introducción temporal de este modo.

Pero no siempre tiene por qué producirse la iteración de los hechos. En el subgénero del *manga meitantei* (el equivalente al género negro o historias detectivescas) se suele ofrecer menos información de la necesaria durante la investigación, como sucede en “Death Note”. Gran parte de la historia gira en torno a dos personajes, Light Yagami y el investigador L. La

---

<sup>669</sup> Genette, Gerard, 1989, 249.

<sup>670</sup> Ibid.

<sup>671</sup> Ibid.

<sup>672</sup> Muro Munilla, Miguel Ángel, op. cit., 161.



narración omnisciente tiene acceso a ambos personajes, a sus acciones y pensamientos. En determinados momentos suceden hechos sorprendentes debido a la omisión intencionada de determinadas escenas. La justificación de las *paralipsis* es la de introducir sorpresas en la trama, que en muchas ocasiones son resueltas sin necesidad de *flashback* ni iteraciones por parte de los personajes (como en la focalización interna múltiple) mediante su prodigiosa capacidad deductiva. El hecho de que Light, el protagonista, sea un despiadado asesino y L, el antagonista, intente detenerle produce un constante desequilibrio en el suministro de la información. En ocasiones la presentación de los acontecimientos es mucho más cercana al protagonista que al antagonista, de modo que se mantiene continuamente la intriga sobre quién prevalecerá. En otras ocasiones las entregas acaban en un *cliffhanger* que no se resuelve en la entrega inmediatamente posterior. Cuando los hechos derivados de esa omisión se producen sí suele introducirse una analepsis que nos muestre esa escena omitida y cómo la sucesión de los acontecimientos obedece a un plan premeditado por parte de alguno de los personajes. Las *paralipsis* se configuran de este modo con una herramienta opuesta al suspense, pues al no poseer suficientes datos no se puede generar una expectativa, aunque sí sorpresa. Del mismo modo que las focalizaciones, la correspondencia entre el *manga* y el *anime* es directa, ya que suele producirse en momentos tan determinantes que forma parte de la estructura narrativa de la obra.

La *paralepsis* proporciona más información de la que debería ofrecerse en función de la focalización dominante en el relato. Ocurre en aquellos casos “en que un personaje o el narrador, de conocimiento deficiente, ofrecen una información que no le es supponible<sup>673</sup>”. Sería el caso de relatos que optaran por la focalización externa en los que, repentinamente, se tuviera acceso a la conciencia de alguno de los personajes.

También es plausible en el caso contrario, relatos focalizados internos en los que se nos ofrece información “sobre los pensamientos de un personaje diferente del personaje focal o sobre un espectáculo que éste no puede ver<sup>674</sup>”. Dado que nuestra muestra se basa en la focalización cero u omnisciente, una variación la encontramos en “Jojo’s Bizarre Adventure”. Se trata de los casos en los que el narrador vacila ante una información, presentando varias

---

<sup>673</sup> Ibid.

<sup>674</sup> Genette, Gerard, 1989, 251.

opciones sin que se demuestre firmemente cuál es la verdadera. El narrador en el *manga* se presenta mediante cartuchos de texto o didascalias en los que enuncia determinados hechos o anotaciones sobre los acontecimientos. En el *anime* se trata de una voz en *off*. En ocasiones, ante una situación incierta, el narrador puede realizar una serie de preguntas referidas al desenlace de los acontecimientos. En otras presenta varias opciones sobre qué pueden estar pensando los personajes o sus decisiones. Esta vacilación ante los sucesos venideros puede actuar como dilatador de la narración (del discurso sobre la historia). También se utiliza como recurso cómico, ya que las posibilidades que plantea pueden ser absurdas en función del desenlace. Y al igual que en las *paralipsis* encontramos el mismo modo en el *manga* que en el *anime*.

#### **4.5.2. La perspectiva narrativa en función de la vista, sonido y restricción del conocimiento**

La focalización se centra en la regulación de la información por parte del narrador y las similitudes o equivalencias con la que los personajes poseen. De este modo la focalización cinematográfica “se refiere a las relaciones cognitivas entre las distintas instancias textuales, que en muchas ocasiones no se deducen simplemente de la relación entre la imagen y el sonido<sup>675</sup>”, dependiendo de más factores que los del texto literario, como las acciones, la voz en *off* o el tipo de montaje. Otra forma de analizar la relación entre el punto de vista literal y el figurado (relativo al campo cognitivo) es centrarse en el punto de vista de los personajes.

Este aspecto no es excluyente a la focalización, sino complementario, ya que es el enunciador el que “otorga a ciertos personajes la posibilidad de que algunos planos correspondan a lo que ellos ven y oyen: a su punto de vista. Incluso vemos y oímos toda una escena a través de sus ojos y oídos<sup>676</sup>”.

Sin embargo si este acceso a la percepción de los personajes se muestra en el relato es gracias a que el narrador así lo permite (con lo que estaríamos ante una visión “con” el personaje). Las imágenes, sonidos y textos que se muestran en el cómic o la animación pueden o no estar vinculados a alguno de los personajes

---

<sup>675</sup> Villafañe, Justo y Norberto Mínguez, op. cit., 195.

<sup>676</sup> Diez Puertas, Emeterio, op. cit., 266.

#### 4.5.2.1. Visión, narrador y personajes: ocularización

El primer concepto con el que vamos a abordar esta relación es la ocularización, “la relación entre lo que la cámara muestra y lo que el personaje supuestamente ve<sup>677</sup>”. Gaudreault y Jost distinguen varios grados:

**1. Ocularización cero:** se produce cuando “ninguna instancia intradiegética, ningún personaje, ve la imagen, cuando es un puro *nobody's shot*. [...] El plano remite entonces a un gran imaginador, cuya presencia puede ser más o menos evidenciada<sup>678</sup>”. Su correspondencia con la focalización cero es clara, ya que permite total autonomía al narrador para crear un estilo transparente.

En líneas generales hay varias obras de nuestra muestra que coinciden con el estilo de la ocularización cero: “Akira”, “Nausicaä”, “Memories”, “Spriggan” o “Death Note” basan su sistema narrativo en un mayor o menor grado de estilización que permiten a la instancia enunciativa cierta independencia de los elementos *diegéticos*. Basta con ver algunos de los ejemplos presentados ahora de estas obras. Una característica común a todas ellas es que la división de las viñetas tiende a ser lo más uniforme posible. Mientras obras como “Rurouni Kenshin”, “Evangelion”, “Fullmetal Alchemist” o “Jojo’s Bizarre Adventure” construyen las páginas mediante variaciones más o menos dinámicas en la forma de las imágenes, los títulos arriba mencionados suelen optar por formas regulares. De este modo se trata de construir una secuencialidad uniforme en la que la carga narrativa sea determinada por el contenido más que por un fuerte estilo narrativo. Del mismo modo las adaptaciones animadas reflejan este estilo transparente “sin complicados movimientos de cámara, grandes angulares, picados, etc.<sup>679</sup>”. Dentro de ella distinguimos:

- A. Situación de la cámara o visión en una posición que trate de eliminar en lo posible (mediante la planificación y el montaje de imagen y sonido) las marcas que evidencien que estamos ante una situación narrativa “intentando por todos los medios que se olvide

---

<sup>677</sup> Gaudreault, André y François Jost, *El relato cinematográfico* (Barcelona: Paidós, 1995), 140.

<sup>678</sup> Ibid., 143.

<sup>679</sup> Díez Puertas, Emeterio, op. cit., 267.

el aparato de filmación<sup>680</sup>. Tanto *manga* como *anime* presentan un problema de primer grado referido a su iconicidad. Al basar su representación en dibujos, se percibe en todo momento el carácter artificial de ambos medios. Dejando aparte este aspecto Miyazaki trata de reflejar en sus *manga eiga* su reinterpretación del “estilo clásico”, una interpretación que el director realiza de los animadores con los que trabajó durante los años 60 y 70 basada en el movimiento de los personajes más que en los estilos expresionistas con los que denomina el *anime* contemporáneo<sup>681</sup>. En este sentido la versión gráfica y animada de *Nausicaä* pueden clasificarse dentro de esta subdivisión de la ocularización cero.

- B. Movimientos o posiciones de cámara que remarquen la autonomía respecto a los personajes del narrador. Durante los primeros minutos de *Akira* la cámara se desplaza de modo que la composición de los movimientos posee una entidad propia concedida por la instancia narrativa y que trata de aportar un estilo propio que no evidencie excesivamente su presencia (suavizando las huellas de la enunciación). En los dos primeros fotogramas de la figura 8.5 un travelling lateral nos muestra el bar en el que se encuentra el protagonista. Para no desvelar su rostro y crear cierto misterio alrededor de su figura se interponen elementos entre la cámara y el personaje (la columna roja y la plantas), cuya presencia es aún mayor en el segundo plano. Estos objetos no hacen sino remarcar el movimiento de cámara, ya que la velocidad de desplazamiento que se les otorga es menor que la de la cámara. Los fotogramas tercero y cuarto muestran algunas partes de la ciudad mientras los personajes recorren Neo Tokyo en sus motocicletas. Para aportar movimiento a las imágenes se descomponen sus elementos en varias capas, a la vez que la cámara se mueve de forma paralela a ellas. Tanto la angulación como la velocidad a la que se deslizan las capas entre sí muestra una clara intervención narrativa en la representación de estas imágenes. Los dos últimos fotogramas de la segunda fila pertenecen al mismo plano. En él la cámara, desde un ángulo picado, se desplaza sobre la carretera. Los motoristas pasan bajo ella. Ésta se mueve a una velocidad menor que la de las motocicletas, que lentamente la sobrepasan. Su movilidad se refuerza con las

<sup>680</sup> Gaudreault, André y François Jost, op. cit., 144.

<sup>681</sup> Miyazaki, Hayao, «Thoughts on Japanese Animation», *Lecture, Films of Japan* nº 7, *Nippon eiga no genzai*, (1988). En Miyazaki, Hayao, *Starting Point, 1979-1996* (San Francisco: VizMedia, 2009), 74-78.

líneas cinéticas visibles en la base del cuadro. Este es otro ejemplo de cómo la cámara explicita su presencia al demostrar una autonomía de movimientos respecto a los personajes. El *anime* es mucho más evidente en este aspecto. El *manga* de Otomo centra su expresividad en los personajes, instantes de cada acción o espacios (que abarcan desde entornos planos hasta fondos extremadamente detallados). La forma de sus viñetas mantiene una regularidad bastante uniforme y las marcas cinéticas se orientan a representar el movimiento de los personajes en vez de desplazamientos *extradieгéticos* de la “cámara” o visión que posibilita el acceso al relato del *manga*.



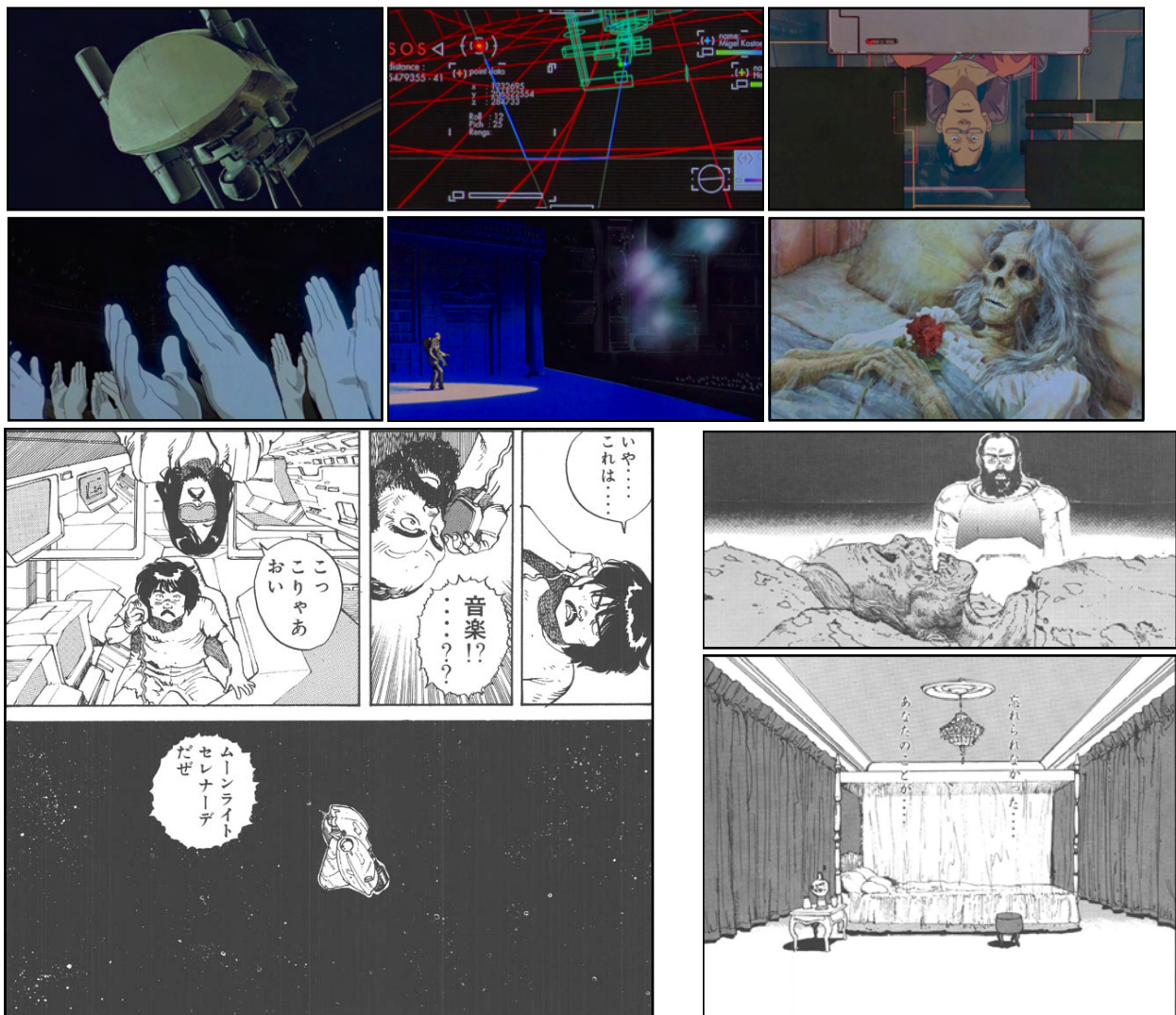
(Fig. 8.5)

- C. El lugar donde se coloca la cámara o punto de vista en el cómic “también puede remitir, más allá de su papel narrativo, a una elección estilística, que primordialmente revela más bien al autor<sup>682</sup>”. Algunos planos de *Memories* (fig. 8.6) presentan estos rasgos estilísticos que el director Kouji Morimoto ha aportado mediante los encuadres o la selección de elementos en el plano al *manga* de Katsuhiro Otomo. Entre ellos algunos encuadres aberrados, como los de los fotogramas primero y tercero. Estas imágenes corresponden a algunas viñetas de Otomo en las que se muestra la gravedad cero de la nave mediante este recurso, como se puede ver en la selección del *manga* situada en la parte inferior izquierda. Una muestra de elección estilística exclusiva del *anime* son los dos fotogramas, pertenecientes a dos planos consecutivos, de la segunda fila. En el extraño escenario al que llega uno de los personajes los espectadores, de los cuales solo vemos sus manos, comienzan a aplaudir. La configuración de un espacio plano sobre el que únicamente destaca el movimiento de los aplausos se muestra tanto en un primer

<sup>682</sup> Gaudreault, André y François Jost, op. cit., 144.



plano (primer fotograma, segunda fila) como en una panorámica horizontal que recorre el patio de butacas, donde se construye la misma imagen en un encuadre más abierto, hasta el escenario donde se encuentra el personaje. Sobre el fondo se pueden ver una serie de destellos que parecen representar los focos que iluminan al personaje (segundo fotograma). El color y la textura que poseen esos destellos es muy distinta a la del escenario y el personaje. Sus formas están definidas por una línea de contorno y los colores son planos. Estos rasgos reflejan la intención enunciativa de causar un efecto mediante esta visión selectiva de los elementos que componen la imagen. El último fotograma muestra el cuerpo de la diva enterrada en el pecio. En el *manga* son los



(Fig. 8.6)

personajes los que la encuentran y deciden salir de allí al descubrir qué es en realidad la estructura que están explorando (un mausoleo en medio del espacio a una cantante de

ópera), como se puede ver en las viñetas de la parte inferior derecha. En el largometraje animado esta imagen no corresponde a ningún personaje y aparece cuando todos los exploradores han muerto. La focalización cero se resalta además mediante un trazo distinto al del resto de los planos de la película (similar al comentado respecto a los destellos). Se trata de un dibujo elaborado con una paleta y gradación cromática superior a la que suele presentar la animación. Parece haber una relación entre esta imagen, que desvela la realidad del lugar y razón de su existencia, con los destellos anteriormente vistos, pues remiten a la ilusión creada en el pecio, “la rosa magnética”, para atraer a los curiosos y reunirlos con la diva en su tumba, creando así una suerte de público macabro alrededor de la cantante. Esta intención se obtiene mediante la narración omnisciente al poder acceder a cualquier coordenada espacio-temporal deseada por el narrador. La focalización cero produce en *Memories* una distancia entre el discurso y los personajes.

**2. Ocularización interna primaria:** se produce cuando la imagen tiene algún tipo de marca o característica que permite identificarla como la visión de alguno de los personajes. Ya hemos hablado con anterioridad de estas “irregularidades icónicas<sup>683</sup>”. En el apartado de la focalización interna fija, variable y múltiple estudiamos algunos ejemplos de cómo la modificación de ciertos aspectos de la imagen puede transmitir la sensación de subjetividad o punto de vista particular de un personaje.

En la figura 4.24 vimos un ejemplo de *Ranma* sobre cómo las variaciones de luz y foco pueden emplearse para indicar cómo lo mostrado pertenece a uno de los personajes. En la figura 4.33 una de las viñetas de *Tekkonkinkreet* muestra al espacio deformado mediante una ligera curvatura, similar a un gran angular. Además la angulación del plano es nadir (creando un récord de mirada con el plano anterior, en el que el personaje mira hacia arriba). Kuro mientras cae muestra una deformación por movimiento, simulando la incapacidad del observador de percibirle nítidamente. Este ejemplo muestra cómo no sólo las deformaciones de la imagen construyen la ocularización interna primaria, sino la de los propios elementos presentes en ella.

---

<sup>683</sup> Villafañe, Justo y Norberto Mínguez, op. cit., 194.

Donde más ejemplos de este tipo de ocularización podemos encontrar es en el apartado relativo al punto de vista del capítulo del espacio. En la figura 4.44 el movimiento circular, la angulación nadir y el fundido a negro final del plano de *Ranma* se correspondían con la visión del padre. Los ejemplos de *Ghost in the Shell* de las figuras 4.45 a 4.52, presentan numerosas deformaciones de la imagen (según el modelo de Aumont del punto de vista del personaje, productor de la imagen o aparato). Los elementos cibernéticos que componen el contexto de la película permiten identificar fácilmente la ocularización interna de personajes como Batou, o Motoko debido a sus ojos electrónicos (adjetivados mediante líneas y viñeteo en la imagen), capacidades de visión o conexión a sistemas informáticos mediante los periféricos integrados en sus cuerpos (lo que construye, ya no solo la visión ocular del personaje, sino el acceso directo a su conciencia mental). También se puede apreciar el punto de vista mecánico de una cámara (fig 4.49) ya que la imagen incluye un código de tiempo y una abreviatura de grabación. Este tipo de ocularización presenta numerosas marcas que permiten, de un modo más o menos convencional, indicar fácilmente a qué personaje pertenecen las imágenes mostradas. Hay que señalar que el récord espacial, de miradas o movimiento en estos casos supone un elemento importante para que quede suficientemente claro a cuál de los personajes en la escena corresponde esa visión subjetiva.

**3. Ocularización interna secundaria:** se define por el hecho de que “la subjetividad de la imagen está construida por los *raccords* (como en el plano-contraplano), por una contextualización<sup>684</sup>”. Los planos o viñetas cuya unión se realice mediante miradas podrán, mientras mantengan las reglas “sintácticas” de la subjetividad, adscribirse a este modo. Los ejemplos de la figura 8.3 sirven para ejemplificar este punto. En *Saint Seiya* se alterna la visión externa del personaje con planos cuyas características permiten identificarlas con planos pertenecientes a Seiya. Lo mismo sucede con *Bakuman*, que por medio del montaje se van acercando a la visión subjetiva de Mashiro. Este fenómeno sucede igualmente en el *manga*.

---

<sup>684</sup> Gaudreault, André y François Jost, op. cit., 143.

#### 4.5.2.2. El narrador a través del sonido y la escucha: auricularización

Si la ocularización, como su lexema indica, se centra en la visión, la auricularización se centra en la escucha, expresando la relación entre la información transmitida por el sonido y los personajes. El punto de vista sonoro se configura “mediante el tratamiento que se les da a los ruidos, a las palabras o a la música, en definitiva, a todo lo que es audible<sup>685</sup>”. Las dificultades derivadas de la auricularización se dividen en tres grupos:

- A. La localización de los sonidos<sup>686</sup>: mientras las imágenes contenidas en *manga* y *anime* remiten a una localización de la visión en el espacio (por medio del encuadre, angulación, marco, etc.) el sonido suele estar desprovisto de dimensión espacial. Incluso en el caso de las onomatopeyas, que físicamente se sitúan sobre la imagen, nos enfrentamos a este mismo problema. El sonido no suele localizarse con precisión a no ser que responda a la sincronía de una acción determinada. En muchas situaciones la escucha es “acusmática<sup>687</sup>”, es decir, que “el sonido fílmico flota en el espacio de proyección<sup>688</sup>”
- B. La individualización de la escucha<sup>689</sup>: este aspecto se refiere a las peculiaridades del sonido ambiente, que abarca tanto el campo como el fuera de campo inmediato. Esto dificulta la localización exacta de la procedencia de los sonidos.
- C. La inteligibilidad de los diálogos<sup>690</sup>: dada la importancia que los diálogos pueden tener en el desarrollo de la historia y la dosificación de la información, la banda sonora ha de optar por priorizar la escucha de los mismos en todo momento (si se desea que el diálogo se comprenda con claridad). Este aspecto del montaje de sonido puede reducir la presencia de elementos sonoros que debieran tener mayor peso en determinados

---

<sup>685</sup> Ibid., 144.

<sup>686</sup> Ibid.

<sup>687</sup> Los sonidos acusmáticos son aquellos cuyo origen no puede determinarse en la imagen, como ocurre con los sonidos visualizados, sino en el fuera de campo. Chion, Michel, op. cit., 74.

<sup>688</sup> Odin, Roger, «Á propos d'un couple de concepts: son *in* vs son *off*», *Sémiologiques* (1977), 111, en Gaudreault, André y François Jost, op. cit., 145.

<sup>689</sup> Ibid.

<sup>690</sup> Ibid.

contextos (una calle transitada, un local abarrotado, o cualquier lugar tumultuoso), llegando incluso a eliminarse para facilitar la escucha. En estos casos la diferencia entre lo que debería escucharse y lo que realmente se oye puede variar desde la atribución a la concentración (es decir, la conciencia de los personajes) hasta un recurso formal que omite información a favor de la claridad narrativa.

La auricularización, al igual que la ocularización, se divide en tres tipos:

**1. Auricularización cero:** la banda sonora se modula de modo que la intensidad de los elementos sonoros varía dependiendo de la distancia aparente de los personajes. El sonido se presenta en función de las necesidades de inteligibilidad del diálogo, no se filtra por medio de ningún personaje “sino que es presentado de modo neutro por el gran imaginador<sup>691</sup>”. La auricularización cero es la forma más común de construir la banda de sonido en toda nuestra muestra. Las obras, que además se adscriben al montaje narrativo, procuran transmitir la información deseada del modo más claro posible, con lo que la música, los efectos sonoros o el sonido ambiente variarán su volumen en función del diálogo de los personajes, con una primacía de este último en todo momento.

En el *manga* no debería existir tal modulación ya que carece de banda de sonido. Los sonidos son elementos gráficos, tanto los textos referidos a los personajes (diálogos o pensamientos) como las onomatopeyas y mimesis. La construcción habitual es la de la convivencia de ambos: por un lado se coloca el globo con el texto (o se inscribe en determinados casos sobre la imagen, como en el caso de algunas ensoñaciones o pensamientos) y en otra zona de la imagen las onomatopeyas de modo que puedan leerse secuencialmente sin que se impida su correcta lectura.

En la figura 8.7 mostramos algunas excepciones a esta norma. La viñeta de “Slam Dunk” en la parte superior izquierda aparecen tres elementos textuales referidos al sonido. En este caso la lectura secuencial construye la auricularización cero. En un primer término está el globo de texto que marca la sorpresa. En un segundo término, por dirección de lectura, le sucede el pensamiento (“Lo sabía”), que no se enmarca sobre un globo sino directamente sobre la imagen. Y finalmente la onomatopeya (“zucoon”), que en japonés se relaciona con

---

<sup>691</sup> Villafañe, Justo y Norberto Mínguez, op. cit., 195.



una fuerte pérdida del equilibrio. Vemos cómo los tres elementos se superponen a la figura del personaje, marcando así la importancia textual, emocional y simbólica de cada uno.



(Fig. 8.7)

En la zona superior derecha (“Akira”) el globo de texto, la onomatopeya y los personajes se estructuran en capas sucesivas

para establecer su importancia narrativa. En un primer término Kei, en un su motocicleta, se gira para darse cuenta de los numerosos vehículos policiales con los que se acaba de topar. El globo de texto se encuentra en ese mismo plano, superpuesto a las onomatopeyas del siguiente, y representa el grito de la chica (“kya”). Este sonido configurado como texto enunciado es común encontrarlo en otras obras en forma de onomatopeya (aunque en silabario *katakana*, キャア, el empleado para representar sonidos; en esta viñeta, para resaltar que se trata de un diálogo, se escribe en silabario *hiragana*, きゃあ). El diálogo y el personaje

que lo emite se superponen así al resto de elementos de la imagen. Estos dos elementos cubren levemente algunas partes del sonido representado en segundo plano (la segunda sílaba, “キ”, que ocupa la parte central de la imagen) sin que la lectura se vea afectada, dado el tamaño de las sílabas. Mediante este texto (“kikiki”) se plasma la súbita frenada del grupo de coches y camiones con los que Kai se ha encontrado tras girar súbitamente en una esquina. Estos vehículos componen el tercer plano. Como elemento unificador observamos el espacio cinético en el que se desarrolla la acción. Vemos mediante esta viñeta como la auricularización cero es posible en medios gráficos a través de la superposición por capas de personajes, diálogos, sonidos y elementos.

Bajo esta imagen presentamos una imagen de “Gintama”. En la viñeta de la izquierda el globo de texto ocupa el primer término sobre todos los demás elementos, ya que no hay nada superpuesto a él. El texto no pertenece a ninguno de los personajes de esa viñeta, sino a Shinpachi, situado en la viñeta derecha contigua. Los puntos suspensivos con los que finaliza el texto del globo que se encuadra sobre el *gutter*, y actúa como nexo entre ambas imágenes, así lo indican. Lo interesante de la imagen es que las dos sílabas y la letra que componen la onomatopeya se definen únicamente por su contorno. Mientras el globo de texto se rellena con un color blanco para que su lectura sea perfectamente clara (que es la característica principal de la ocularización cero) la onomatopeya permite que se vean los elementos situados bajo ella, en este caso los personajes y el espacio cinético. Mediante esta técnica se produce una suerte de auricularización cuya presencia trata de ser simultánea (aunque la onomatopeya se encuentra definitivamente en un plano superior) entre la imagen y el sonido mediante esta superposición, equiparando su importancia narrativa y tratando de reducir así la secuencialidad entre las distintas capas de la imagen.

La imagen de la parte inferior derecha (“Rurouni Kenshin”) es un ejemplo de auricularización cero en el que la repetición de los elementos facilita la comprensión de aquellos a los que el diálogo o el marco se superponen. Los globos de texto ocupan el primer término. Bajo ellos se repite insistentemente una onomatopeya (“gaa, gaa, gaa”). No se trata de un sonido visualizado ni acusmatizado. Es una mimesis del tipo de conversación que están manteniendo y el ambiente que crea su discusión. El hecho de que se repita varias veces

permite que los globos de diálogo o el marco se superpongan a él, ya que es fácil deducir que se trata de la misma en todo momento.

La última viñeta, también de “Rurouni Kenshin” en la parte inferior izquierda, se auriculariza el diálogo de tal modo que el sonido es difícilmente legible y requiere cierto esfuerzo para su comprensión, como sucedería en aquellos casos en los que la modulación de la banda sonora redujera la presencia de los efectos sonoros durante una conversación, de modo que pasaran a un segundo plano. Su importancia narrativa se relega a la de un colchón sonoro que apoya imagen y diálogo. Tanto el personaje como los dos globos de texto se superponen a la onomatopeya, que puede interpretarse como ズン (“zun”) o スシン (“suun”). Este último ejemplo refleja la auricularización cero gráficamente del modo más evidente.

Las adaptaciones animadas de estos ejemplos se corresponden con esta auricularización, modulando la música y sonidos de modo que los diálogos sean comprensibles. La actividad de lectura que implica el *manga* sobre los sonidos actúa de modo que la construcción de la auricularización sea espacial y visual, no sonora. Según este hecho podríamos preguntarnos si realmente conviene hablar de auricularización en el medio gráfico, pero es evidente que, al igual que en el lenguaje audiovisual, hay una división de los elementos sonoros. A pesar de su carácter visual cada elemento se refiere a un personaje, diálogo o sonido, ya sea visualizado/acusmático o simbólico. Esta estructuración produce una jerarquía cuya equivalencia con la auricularización es clara. La primacía del texto se estructura con un mismo fin a través de medios completamente distintos en *manga* y *anime*.

**2. Auricularización interna primaria:** se puede identificar a través de la presencia de deformaciones en la banda sonora y que “constituyan una escucha particular<sup>692</sup>”. Las transformaciones sonoras reducen el realismo de los elementos presentes en ellas y remiten su escucha a un determinado personaje a través de su subjetividad. Acompaña por lo tanto a la ocularización interna primaria, siendo el equivalente sonoro del aspecto visual.

En la figura 8.3 hemos analizado la subjetividad a través de la imagen en ese tipo de ocularización. En la viñeta podemos ver cómo los diálogos correspondientes a los recuerdos de Gatsu se representan mediante una forma estrellada en su globo. En el *anime* la banda de

---

<sup>692</sup> Gaudreault, André y François Jost, op. cit., 146.

sonido sufre bastantes modificaciones. Acompañando al ralentí que se le aplica a los movimientos del plano, el sonido se muestra alterado en su velocidad, distorsionándose. En los ejemplos del punto de vista de *Ghost in the Shell* estudiados en el capítulo del espacio también encontramos esta auricularización: las voces con distorsión electrónica de los personajes remiten al diálogo que mantienen entre ellos a través de sus comunicadores. Cuando enuncian los diálogos vocalmente no se produce esta deformación. En el caso del *manga* de Masamune Shirow esta subjetividad auditiva se adjetiva mediante unos globos formados por líneas recta, en lugar de las curvas convencionales. La alteración referida a la auricularización interna primaria es mucho más intensa en el *anime*, ya que en el *manga* es más fácil transmitir esta sensación mediante la imagen. La comprensión del texto es primordial, con lo que el *manga* altera la forma de los globos, quedando así el texto intacto y perfectamente legible.

**3. Auricularización interna secundaria:** encontramos la auricularización interna secundaria cuando “la restricción de lo oído a lo escuchado está construida por el montaje y/o la representación visual<sup>693</sup>”. Es el equivalente sonoro de la ocularización interna secundaria. En “Memories” Katsuhiro Otomo construye un espacio y narración donde la ocularización y auricularización es cero. El *anime* sin embargo profundiza más en las emociones de los personajes. El pecio está plagado de ilusiones y hologramas. Hay ocasiones donde la imagen no muestra ninguna particularidad pero el sonido, que tampoco se ve modificado como en el caso de la auricularización interna primaria, actúa como introducción de estas alucinaciones. La disonancia entre el espacio donde se encuentran los personajes y el sonido que se monta bajo esos planos (las risas de una niña, el aria de *Madamme Butterfly*, el gentío que parece salir de una representación) permite interpretarlos como adscritos al personaje.

El primer fotograma de la figura 8.8 muestra un plano donde el explorador se acerca al piano atraído por su melodía, aunque no haya nadie que lo toque. Cuando llega hasta él, el espacio se transforma en un jardín exuberante (segundo fotograma). Es en ese momento cuando imagen y sonido se sincronizan, la melodía del piano actuaba como anticipación de la alucinación. En el tercer y cuarto fotogramas se muestran los planos del otro personaje que logra escapar de su alucinación y recuperar la plena consciencia. Al darse cuenta de que algo

---

<sup>693</sup> Ibid.



no encaja se levanta de su silla, provocando la caída de tazas y platos. Ese sonido le sobresalta y súbitamente el espacio cambia completamente y ya no se escucha la vajilla romperse (cuarto fotograma). Si la entrada era progresiva (primero el sonido y posteriormente la imagen) la salida es sincrónica. La fuerza de las alucinaciones se muestra en los dos últimos fotogramas, en los que se pone en relación al primer personaje, aún inmerso en la ilusión, con el segundo, ya liberado que trata de despertarle. Esta auricularización, como hemos dicho, no se encuentra en el *manga* “Memories”.



(Fig. 8.8)

Un ejemplo de correlación en *manga* y *anime* es “Death Note”. Ya hemos visto como la historia trata sobre un estudiante que recoge un cuaderno perteneciente a un “dios de la muerte” y lo emplea para asesinar delincuentes. Una peculiaridad es que únicamente aquellos que tocan las páginas del cuaderno pueden ver y oír a esos seres. Poco después de encontrarlo Ryuk se presenta ante él y le asegura que permanecerá a su lado hasta que muera. Esto provoca que a cualquier lugar que vaya, el “dios de la muerte” le acompañe y comente sus opiniones sobre las peculiaridades de los humanos (en su camino al instituto, en clase, junto a su familia). Los globos de texto de Ryuk presentan ciertas particularidades, pero se relacionan con su sobrenaturalidad más que con una determinada auricularización. La comprensión de esta norma facilita que la criatura pueda estar presente y hablar sin que nadie, salvo Light, reaccione ante sus comentarios. Este ejemplo es otra muestra de cómo se organiza la auricularización interna secundaria sin modificaciones especiales, simplemente a través de las herramientas narrativas del relato.



### 4.5.2.3. El conocimiento de los personajes: focalización cinematográfica

Ocularización y auricularización se centran en la imagen y representación de los sonidos desde la perspectiva de un narrador omnisciente o la subjetividad de los personajes. La focalización cinematográfica se concibe “como foco cognitivo adoptado por el relato que no puede deducirse pura y simplemente de una a o de otra, en la medida en que lo visto no puede asimilarse a lo sabido<sup>694</sup>”. Esto se debe a que el valor cognitivo de la ocularización depende de la información narrativa representada, las acciones puestas en escena o el decorado. Además, en algunas ocasiones, la ocularización se ancla mediante la voz en *off*, ya que ese punto de vista verbal puede adscribir las imágenes a la narración, el narrador o algún personaje en concreto, o si lo mostrado es real o no. La diferencia entre la focalización de Genette y la ocularización y auricularización es que estas relaciones cognitivas a las que se refiere la focalización cinematográfica “entre las distintas instancias textuales, que en muchas ocasiones no se deducen simplemente de la relación entre image y sonido<sup>695</sup>”. Por lo tanto existen similitudes y diferencias con lo analizado anteriormente en este capítulo. Se distinguen así tres tipos de focalización cinematográfica:

**1. Focalización interna:** el relato “está restringido a lo que pueda saber el personaje<sup>696</sup>”. Cuando se produce un acontecimiento inesperado la sorpresa afecta igualmente al personaje y al espectador. Es el caso de “Memories”, tanto el *manga* de Otomo como el *anime* de Morimoto. El *anime* tiene la peculiaridad de que seguimos en todo momento al personaje y tenemos su percepción interna de los hechos (la exploración del pecio, las alucinaciones, los despertares), con lo que la sorpresa que causa descubrir que gran parte del entorno es irreal y destinado a actuar como tumba de los desprevenidos afecta a personajes y espectador. Sin embargo en la figura 8.6 el tercer fotograma muestra a la diva muerta en su lecho. Esta es la única imagen que no corresponde a la focalización interna. La norma se rompe a favor de la focalización espectral, ya que en ese momento todos los personajes han fallecido y solo queda el espectador para observar la escena. Una obra compuesta principalmente por focalización interna es “Bleach”. La historia se centra en una serie de personajes que han de

---

<sup>694</sup> Ibid., 148.

<sup>695</sup> Villafañe, Justo y Norberto Mínguez, op. cit. 195.

<sup>696</sup> Gaudreault, André y François Jost, op. cit., 149.

evitar que un tipo de seres sobrenaturales causen estragos en su entorno. La focalización interna se observa en que de los antagonistas solo sabemos lo que los personajes ven. Puede producirse así la expectación (siempre y cuando los personajes tengan acceso a la información). En ambos casos la experiencia de los sucesos es similar y el discurso permite “penetrar en su interior: el personaje al que vemos evolucionar en escena y cuya voz en *off* oímos<sup>697</sup>”. En “Bleach” los diálogos se alternan con los pensamientos de los personajes. En el *manga* la forma de los globos de texto actúa como elemento diferenciador: si su forma se basa en una línea curva y poseen un delta o “rabillo” dirigido hacia el personaje es que se trata de una enunciación vocal. Si carecen de él y además la forma del globo se compone de rectas paralelas que no se unen entre sí suele tratarse de un pensamiento.

En el caso del *anime* la voz en *off* es el medio para indicar la enunciación de los pensamientos; en ocasiones el texto en *off* recibe algún tipo de modificación (como un efecto eco) o podemos deducir que se trata de una elucubración mental mediante las características de la imagen (la boca no se mueve, la imagen está congelada, etc.).

**2. La focalización externa<sup>698</sup>** se aplica a aquellos relatos en los que “los acontecimientos se describen desde el exterior, sin que penetremos en la cabeza de los personajes<sup>699</sup>”. Esto no quiere decir que no podamos deducir qué piensan o sienten mediante su comportamiento. Se muestra aquí cierto diferencial entre lo que sabe el personaje y lo que muestra la narración, a favor del primero. En ocasiones no vemos qué hacen los personajes o cuales son sus intenciones. La focalización externa es una constante en *Shingeki no kyojin*. En un principio todos los jóvenes que constituyen el grupo principal de protagonistas y secundarios se alistan para luchar contra los titanes. Pero a medida que avanza la historia se descubre que entre ellos hay varios que no comparten ese fin común. Al desvelarse la existencia de humanos que pueden convertirse en titanes la narración emplea la focalización externa para mantener la duda constante sobre si alguno de los personajes está del lado de los humanos o es un infiltrado. Se produce así una restricción en nuestro saber “respecto al saber de algún

---

<sup>697</sup> Zunzunegui, Santos, op. cit., 190.

<sup>698</sup> Gaudreault, André y François Jost, op. cit., 150.

<sup>699</sup> Ibid., 149.

personaje produciéndose determinados efectos narrativos<sup>700</sup>". Tanto *manga* como *anime* mantienen esta intriga mediante la focalización externa.

**3. Focalización espectatorial:** se basa en los datos aportados, ya que "en lugar de privarnos de ciertas informaciones, el narrador puede dar una ventaja cognitiva al espectador por encima de los personajes<sup>701</sup>". Este caso es contrario a la focalización externa. La narración muestra determinadas escenas que los personajes ignoran. El narratorio suma así el conocimiento propio de los personajes al extraordinario, que les es inaccesible. "City Hunter" tiende a construir su narración en base a esta estructura. Muchos de las entregas comienzan con el criminal cometiendo su fechoría. Un personaje recurre entonces a los servicios del protagonista. Mientras el detective investiga se nos sigue mostrando al delincuente. En ocasiones éste se da cuenta de que está siendo investigado y trata de evitar que le descubran. Se construye así el suspense, del cual la focalización espectatorial es su máximo exponente<sup>702</sup>. Mediante el montaje o el sonido se "permite acceder al espectador a funciones narrativas ignoradas por el personaje<sup>703</sup>".

Por lo tanto la focalización cinematográfica explica los métodos básicos para construir la expectación, suspense e intriga. Díez Puertas distingue una cuarta división del conocimiento de la historia entre el público y personajes: el desinterés, en el que "el público y los personajes prevén lo que va a suceder. [...] Este efecto emocional es buscado por aquellas películas que huyen de todo efecto estético que no esté restringido a lo puramente plástico. [...] Quieren ser previsibles en la acción y sorprendentes en la forma<sup>704</sup>". Esta última no se encuentra en nuestra muestra, y además no se corresponde con las focalizaciones cinematográficas de Gaudreault y Jost.

En lo referente a nuestro estudio parece haber, en la mayoría de los casos, una correlación entre las ocularizaciones, auricularizaciones y focalizaciones cinematográficas. Hemos visto como en *Memories* puede haber diferencias entre estos aspectos. La principal

---

<sup>700</sup> Villafañe, Justo y Norberto Mínguez, op. cit., 195.

<sup>701</sup> Gaudreault, André y François Jost, op. cit., 151.

<sup>702</sup> Díez Puertas, Emeterio, op. cit., 273.

<sup>703</sup> Zunzunegui, Santos, op. cit., 190.

<sup>704</sup> Díez Puertas, Emeterio, op. cit., 273.

causa de esta diferencia es la adaptación por expansión: el *manga* de Otomo cuenta con 28 páginas, mientras que el *anime* dura casi 45 minutos. Satoshi Kon<sup>705</sup>, el guionista, optó por profundizar en la psicología de los personajes gracias la libertad que esta expansión le permitió. A pesar de que el argumento, inicio y final son iguales, todo el desarrollo es mucho más complejo en la película, con lo que es comprensible que estas diferencias se plasmen en estos aspectos. Sin embargo entre aquellas adaptaciones centradas en la compresión o la celebración la relación es directa.

Generalmente las obras de nuestra muestra (*manga* y *anime*) combinan además varios tipos de focalización, auricularización y ocularización. Los autores no suelen restringir sus obras a un único punto de vista a lo largo del relato, aunque globalmente encontremos una marca dominante. Esta es normalmente la focalización espectral y las auricularizaciones y ocularizaciones cero, que se usan como base para acceder a los personajes o restringir la información en determinados momentos en función del efecto dramático deseado. Cronológicamente no hay una evolución reseñable en la muestra. El modo elegido responde más a una intención determinada por parte de los autores que a una correlación entre el período en el que se desarrolla la obra y sus características narrativas.

#### 4.5.3. El narrador a través de la voz.

El relato, a través del discurso, “implica siempre que alguien cuenta a alguien una historia<sup>706</sup>”. Genette asocia la voz a lo que denomina instancia narrativa, que es la “instancia productora del discurso narrativo<sup>707</sup>”, la narración. Según Gerard Genette los tres aspectos fundamentales de la instancia narrativa son<sup>708</sup>:

---

<sup>705</sup> Satoshi Kon ya había trabajado como guionista de Katsuhiro Otomo en *World's Apartment Horror* (Katsuhiro Otomo, 1991), un largometraje de imagen real basado en un *manga* del propio Kon. Tras trabajar varios años como animador y diseñador se encargó del guión de *Memories* un año antes de dirigir su primer largometraje, *Perfect Blue*. A partir de ahí desarrolló una brillante carrera como director con títulos como *Millenium Actress* (2001), de la que también fue guionista, la serie de televisión *Paranoia Agent* (2004), o *Paprika* (2006).

<sup>706</sup> Díez Puertas, Emeterio, op. cit., 242.

<sup>707</sup> Genette, Gerard, 1989, 271.

<sup>708</sup> Díez Puertas, Emeterio, op. cit., 242.

#### 4.5.3.1. Tiempo de la narración

Dada su capacidad de configuración temporal ya estudiamos sus particularidades en las consideraciones al inicio del apartado 4.2, con lo que no reiteraremos su análisis.

#### 4.5.3.2. Niveles narrativos

Para definir la diferencia de nivel diremos que “todo acontecimiento contado por un relato está en un nivel *diegético* inmediatamente superior a aquel en que se sitúa el acto narratorio productor de dicho relato<sup>709</sup>”. El nivel del relato primario se define como *extradiegético*, ya que es en él donde podemos situar el origen de la *diégesis*, “el mundo ficcional, con el acto narrativo originario<sup>710</sup>”. De ahí surge el segundo nivel, denominado *diegético*; el relato dependiente del nivel *diegético* se conoce como *metadiegético*<sup>711</sup>. Veamos como se configuran estos niveles a través de su tipo de narrador:

**1. Nivel extradiegético:** el narrador suele ser ajeno a la historia, situándose fuera de ella. En el caso del *manga* se representa mediante cartuchos o didascalias<sup>712</sup>. Esto no quiere decir que los textos incluidos en estos contenedores pertenezcan a un narrador *extradiegético*. En ocasiones pueden representar los pensamientos de los personajes en estructuras temporales extraordinarias como el sumario (fig. 5.21) o actuar como estructuras de montaje espacio-temporal (fig. 7.17). A veces el texto es tan amplio que la imagen mostrada en la viñeta se vería reducida por la presencia de un cartucho delimitado. En esas ocasiones se opta por inscribir el texto del narrador sobre la imagen, bordeando ligeramente el texto para facilitar su lectura (fig. 5.38).

En el *anime* se plasma mediante una voz en *off* superpuesta. La voz del actor que narra estos textos no corresponde a la de ningún personaje, con lo que se marca mediante esta materialidad sonora la diferencia de nivel. El narrador *extradiegético* “tiene una visión

---

<sup>709</sup> Genette, Gerard, 1989, 284.

<sup>710</sup> Muro Munilla, Miguel Ángel, op. cit., 141.

<sup>711</sup> También llamado *hipodiegético*. Rimmon-Kennan, Shlomith, *Narrative Fiction: Contemporary Poetics* (Nueva York: Methuen, 1983).

<sup>712</sup> Se definen como “cápsulas insertas dentro de la viñeta o entre dos viñetas consecutivas, cuyo texto inscrito cumple la función de aclarar o explicar el contenido de la imagen o de la acción, facilitar la continuidad narrativa, reproducir el comentario del narrador. Gubern, Roman y Luis Gasca, op. cit., 412.



omnisciente externa (el don de la ubicuidad) y/o interna (puede acceder a la conciencia, los pensamientos y los sueños de los personajes)<sup>713</sup>”.

En el caso de “Jojo’s Bizarre Adventure” el narrador posee ambas características. Se encarga de situar determinadas situaciones o saltos espacio-temporales (tal y como el inicio de las historias, los repentinos saltos de un lugar a otro que se producen entre una entrega y otra o las situaciones que implican a personajes cuyo contexto sería complicado precisar mediante la imagen). De este modo se describen acontecimientos que visualmente habrían requerido más espacio. La narratividad visual del *manga* (y del *anime*, ya que en esta obra hay una correlación directa en el narrador *extradieético*) se pierde a favor de una elipsis aclarada mediante estos comentarios. En otras ocasiones el narrador se encarga de mostrar los pensamientos y sentimientos de los personajes. El autor del *manga*, Hirohiko Araki, decide emplear al narrador *extradieético* en situaciones que bien podría emplear globos de texto que permitieran ese acceso a la conciencia de los personajes. Su intención es la de crear cierta distancia con los personajes en determinados momentos y mostrar la enunciación como un acto narrado mediante un intercesor, el narrador. En “Saint Seiya” también podemos encontrar a lo largo de toda la obra un narrador *extradieético* que va aportando información sobre los Caballeros, sus habilidades o la historia ficticia creada por Masami Kurumada. En el caso de “Akira” el narrador sólo aparece al principio de la obra para explicar la catástrofe que ha conducido a la construcción de una Neo-Tokyo. Su presencia es tan esporádica que en la obra de animación ni siquiera se le otorga la voz de un actor, sino que su texto se muestra mediante cartelas en la imagen.

**2. Nivel diegético**<sup>714</sup>: el narrador se encuentra en el nivel de la historia, dentro de ella. Se trata de un personaje de la trama. Durante los primeros episodios de “Shingeki no kyojin” el protagonista actúa como narrador *diegético*. A través de él se nos cuentan los antecedentes del mundo ficticio y cómo la aparición del “titán colosal” cambió radicalmente la vida de miles de personas así como la creencia que se tenía de los seres descomunales. El tiempo verbal es en pasado, con lo que el personaje parece contarnos sus recuerdos. En el momento que se llega al “presente” el Eren narrador desaparece para configurarse únicamente como un

---

<sup>713</sup> Díez Puertas, Emeterio, op. cit., 253

<sup>714</sup> Genette, Gerard, 1989, 284.

personaje. A partir de ese momento la historia carece de un narrador al que se pueda identificar por una voz. En el *manga* la voz del Eren narrador se inscribe directamente sobre las imágenes mediante un texto bordeado en blanco, mientras que en el *anime* se hace por medio de una voz en *off*.

En el caso de “Fullmetal Alchemist”, Edward, el protagonista, nos introduce (siempre en tiempo pasado) en los *flashback* y recuerdos de su familia a lo largo de la historia. Muchos de los acontecimientos que suceden en el presente se relacionan con el pasado. Este narrador *diegético* actúa como nexo entre ambas temporalidades. El *manga* de Hiromu Arakawa emplea todo tipo de medios gráficos para expresar la voz de Edward como narrador: escribir el texto directamente sobre la imagen, cartuchos y globos con un color de fondo distinto al de los diálogos que se desarrollan en esa escena.

Las dos adaptaciones para televisión emplean una voz en *off* sin modulaciones para representar este narrador. En algunos capítulos de Lupin III esta figura *diegética* “puede acercarse al narrador omnisciente<sup>715</sup>”. Toda la historia se cohesiona a través del texto en *off* del protagonista, que finalmente revela al final de la historia que todo se trata de un recuerdo que él mismo relata directamente, no a un personaje, sino al narratario. Aún así no posee la percepción ilimitada de la historia (tanto sobre los acontecimientos como sobre la conciencia de los personajes) que caracteriza al narrador omnisciente. El narrador *diegético* “tiene una percepción interna y externa limitada<sup>716</sup>” a sus experiencias y visión de la historia. Puede darse además un subnivel, el denominado intradiegético, que “se produce por inserción de la palabra ajena en el relato de narrador previo. Puede formar parte del mismo mundo ficcional en que se inserta o no, y sus personajes pueden, también coincidir con los del relato previo o no hacerlo<sup>717</sup>”. Además el receptor ya no es el narratario, sino un personaje.

Esto sucede en “Bakuman”, donde Mashiro le cuenta a su compañero Takashi en numerosas ocasiones como trabajaba su tío, un reputado *mangaka*, para que pueda aprender ciertos aspectos del oficio. En “Shingeki no kyojin” también se produce este relato intradiegético, cuando personajes secundarios acceden a contar a los protagonistas

---

<sup>715</sup> Díez Puertas, Emeterio, op. cit., 253.

<sup>716</sup> Ibid.

<sup>717</sup> Muro Munilla, Miguel Ángel, op. cit., 143.

determinadas historias o sucesos en los que ellos no han estado presentes. La construcción en *manga* y *anime* sigue la misma estructura. El personaje-narrador se muestra contando su historia en el nivel *diegético*. Mientras su texto continúa se introducen las imágenes correspondientes a este nivel *intradiegético*, con las alteraciones propias de las *analepsis*. En el *manga*, al entrar en este nivel, la forma de los globos de diálogo del narrador cambia. En el nivel *diegético* presentan la forma estándar, mientras que en el nivel *intradiegético* su morfología varía hacia el *dream balloon*, o bien se introducen en cartuchos o didascalias. Al volver al nivel *diegético* tanto imagen como globos recuperan sus características anteriores. En el *anime* la voz *in* del personaje pasa a ser *off*, mientras que la imagen sufre unas alteraciones similares a las comentadas en el caso del *manga*.

Genette asigna varias funciones al relato *intradiegético*<sup>718</sup>: explicativa, que requiere una relación causa-efecto entre los dos relatos, o que compartan personajes y acción. Es el caso de los ejemplos citados de “Bakuman” y “Shingeki no kyojin”. La segunda función es la predictiva, en la que este segundo relato actúa como una *prolepsis*, una suerte de historia profética. En el caso de nuestra muestra hay *prolepsis*, pero no mediante relatos *intradiegéticos*. Comentaremos, sin detenernos a profundizar en ellas, la existencia de la función temática, persuasiva y distractiva, de las que no encontramos ejemplos en nuestra muestra.

**3. Nivel metadiegético o hipodiegético:** se efectúa mediante la “transgresión deliberada del umbral de inserción<sup>719</sup>”. Se trata de un relato dentro de otro relato, una historia de segundo grado narrada por un personaje del nivel anterior y unida a este nivel. Muy puntualmente aparecen en “Shingeki no kyojin”. Uno de los personajes protagonistas cuenta una conversación que tuvo con uno de sus superiores. Durante el diálogo (nivel *intradiegético*) el oficial le cuenta a este personaje otra historia en la que relata unos sucesos en los que estuvo involucrado (nivel *metadiegético*). El personaje cuenta su historia “cambiando de nivel<sup>720</sup>”. Se pueden producir así sucesivos niveles *metadiegéticos*. En nuestra muestra este nivel, el más básico, es el único presente. La plasmación visual de los niveles se realiza del mismo

<sup>718</sup> Genette, Gerard, 1989, 62-63.

<sup>719</sup> Genette, Gerard, *Nuevo discurso del relato* (Madrid: Cátedra, 1983), 60.

<sup>720</sup> Genette, Gerard, 1989, 318.

modo que el comentado en el nivel *intradiegético*. A medida que se cambia de nivel se varía la forma de los globos y aspectos de la imagen. Esto permite la identificación de los niveles con claridad. El hecho de que la voz de los dobladores del *anime* se pueda diferenciar por su tono o timbre permite que este aspecto no requiera de ninguna alteración, aunque si el visual

#### 4.5.3.3. Persona

Genette afirma que todo relato es en primera persona: “En la medida en que el narrador puede intervenir en todo momento como tal en el relato, toda narración se hace, por definición, virtualmente en primera persona<sup>721</sup>”, ya que el narrador puede designarse a sí mismo mediante el pronombre “yo” en cualquier momento. La *persona* define al narrador por las huellas que ha dejando en su narración por su relación con la historia. Por lo tanto se puede contar a través de un narrador *extradieético*, extraño a la historia, o por alguno de los personajes, un narrador *diegético*. Dentro de este segundo tipo Genette distingue entre narrador *heterodiegético* y *homodiegético*<sup>722</sup>.

**1. Narrador heterodiegético:** a pesar de encontrarse dentro de la historia, el narrador heterodiegético es un personaje que no ha participado en los acontecimientos que relata, o ha sido un mero espectador que cuenta lo que ha presenciado. Puede personificarse a través de alguien que lea el texto que contiene la historia. No hay ninguna historia de nuestra muestra que esté construida en base a un narrador de este tipo, pero si tenemos ejemplos puntuales. En “Jojo’s Bizarre Adventure” Joseph Joestar le cuenta a su nieto Jotaro cómo Dio Brando, hermanastro del abuelo de Joseph consiguió la inmortalidad apropiándose del cuerpo de su familiar. Ninguno de los personajes está implicado en el relato que se cuenta, ya que se trata de hechos sucedidos hace más de 100 años. En “Shingeki no kyojin” o “Fullmetal Alchemist” también encontramos otros ejemplos en los que algunos personajes cuentan historias o leyendas que otros les contaron o han leído recientemente. De nuevo el discurso recurre a las modificaciones estéticas comentadas en el nivel *intradiegético* y *metadiegético*, tanto en *manga* como en *anime*.

---

<sup>721</sup> Ibid., 299.

<sup>722</sup> Ibid.

**2. Narrador homodiegético:** se plasma en un personaje “que ha participado de los sucesos narra la historia de otro, casi siempre el protagonista, ya sea por relación directa (testigo presencial de los hechos) o indirecta (testimonios, cartas, entrevistas)<sup>723</sup>”. Genette distingue así entre narradores ausentes (como los heterodiegéticos, sin presencia relevante en los hechos) y distintos grados de narradores presentes. Durante las primeras entregas de “Gintama”, Shinpachi, compañero del protagonista, actúa como narrador de algunas historias. Esta distancia parece usarse para mostrar a Gintoki desde fuera y engrandecer sus hechos. Sin embargo Hideaki Sorachi juega con este tipo de narrador para ridiculizar al protagonista en numerosas ocasiones. Éste sería el primer nivel en el que “el narrador no desempeña sino un papel secundario, que resulta ser siempre, por así decir, un papel de observador y de testigo<sup>724</sup>”.

**3. Narrador autodiegético:** es el segundo nivel de narrador homodiegético. Se da en aquellas obras en las que es el protagonista quien cuenta su propia historia, “con coincidencia temporal y de focalización con o sin ella, en múltiples modalidades<sup>725</sup>”. Hemos señalado cómo en “Fullmetal Alchemist” Edward actúa en ocasiones como narrador. Sin embargo no vertebra toda la historia, sino que se limita a permitir el acceso a las analepsis. Ninguno de los títulos de la muestra presenta esta característica como rasgo general. Hay casos donde los protagonistas cuentan historias referentes a ellos, pero actuarían como narradores autodiegéticos referidos a un nivel intradiegético, ya que están creando mediante su relato un segundo nivel narrativo. Esto ocurre en “Berserk”, “Saint Seiya”, “Ranma”, “Death Note”, “Shingeki no kyojin” o “Jojo’s Bizarre Adventure”.

Mediante estos aspectos vemos cómo el discurso presenta unas características muy similares en *manga* y *anime*. En la mayoría de los casos hay una correlación directa entre ambos, con diferencias basadas más en el tipo de adaptación (compresión o expansión) que en una decisión narrativa. Además no parece haber una evolución a lo largo de los treinta años que componen la muestra, sino que cada obra presenta sus particularidades en base a las decisiones del creador, que no parecen estar determinadas por el contexto histórico.

---

<sup>723</sup> Díez Puertas, Emeterio, op. cit., 254.

<sup>724</sup> Genette, Gerard, 1984, 299.

<sup>725</sup> Muro Munilla, Miguel Ángel, op. cit., 145.



Este apartado muestra numerosas similitudes entre *manga* y *anime*. El tipo de adaptación de nuestra muestra, mayoritariamente “por celebración” implica que aspectos como la focalización, niveles narrativos o persona sean idénticos en ambos medios. Las similitudes son mayores en las series de televisión que en los largometrajes que ejercen la adaptación “por compresión”, ya que durante este tipo de ajuste se pueden producir alteraciones que afecten a la perspectiva narrativa dando lugar a disonancias la focalización, visión del narrador y los personajes o la voz.

La focalización es la característica del narrador donde apreciamos mayores diferencias entre el cómic y la animación japonesas. Al representarse visualmente el *anime* cuenta con una serie de convenciones heredadas del lenguaje audiovisual (referentes a la movilidad de la cámara) que permiten identificar fácilmente determinadas imágenes como pertenecientes a un personaje. Esta subjetividad plantea más dificultades en *manga*, por lo que es menos frecuente.

La otra diferencia de materialidad se observa en la auricularización. Mientras que el *manga* ha de recurrir a su representación visual mediante textos (onomatopeyas o mimesis), el *anime* puede plasmarla a través del sonido, lo que aporta más matices y, del mismo modo que la subjetividad, favorece una presencia más destacada en la animación respecto al cómic.

Tras el estudio de la figura del narrador y la perspectiva narrativa no observamos diferencias cronológicas a lo largo del período de estudio ni cambios determinados por la introducción de herramientas informáticas de animación.



#### 4.6. SONIDO, VERBALIDAD Y METÁFORAS VISUALIZADAS.

Aunque representados de distintos modos en *manga* y *anime*, podemos encontrar tres categorías de elementos sonoros<sup>726</sup>:

1. Los **diálogos** tienen unas “categorías representacionales<sup>727</sup>”, y suelen estar directamente relacionados con su tipología. En el *anime*, en ocasiones, los diálogos producidos en un plano general presentan una intensidad de volumen menor a los correspondientes a un primer plano, aunque en ocasiones (para facilitar la comprensión de los mismos) se omite esta regla. En el *manga* los textos se distribuyen por la viñeta en función del espacio disponible y la integración con la imagen, por lo que la obra original no aporta ninguna indicación a este aspecto y son los creadores de la obra animada los que han de tomar la decisión sobre si se aplican o no estos matices.
2. La **ambientación musical**: la música *extradiegética* es exclusiva del *anime* (en lo que respecta al *manga*, cualquier formato audiovisual puede incluir música *diegética* o *extradiegética*). El cómic, mediante determinados signos (como notas musicales o marcas cinéticas provenientes de un instrumento musical) puede producir la sensación de que se escucha música dentro de la escena, pero la ambientación musical le está vedada al carecer de medios de producción sonora (aunque hay autores que han intentado romper esta limitación incluyendo una partitura a lo largo de varias páginas). La música se asocia a determinadas acciones, situaciones o emociones, y acompaña a la narración, “resaltándola, engrandeciéndola, potenciando los momentos dramáticos o simplemente sirviendo de apoyo<sup>728</sup>”. A través de los *leit-motiv*<sup>729</sup> se puede llegar a identificar a determinados personajes o situaciones, o sugerir estados emocionales desde un punto de vista subjetivo.

---

<sup>726</sup> Gutiérrez San Miguel, Begoña, op. cit., 306.

<sup>727</sup> Ibid, 307.

<sup>728</sup> Ibid.

<sup>729</sup> Son temas recurrentes en una composición que se repiten a lo largo de obra permitiendo identificar así elementos de la misma. La primera gran referencia es el compositor alemán Richard Wagner, que los empleaba en algunas de sus óperas (como *Lohengrin*, *Tristan e Isolda*, o la tetralogía de *El oro del Rin*), con fines musicales y narrativos.

3. Los **efectos sonoros** aportan credibilidad a la historia. Su plasmación en el *manga* es visual, mientras que en el *anime* es sonora. La animación puede emplear el silencio como elemento narrativo. El cómic implica una codificación de los sonidos en función del idioma, ya que culturalmente cada lengua interpreta los ruidos en base a la fonación propia (por ejemplo, el ladrido en castellano suele representarse mediante la onomatopeya “guau”, mientras que en japonés se emplea “wan”). Mientras el *anime* tiene total libertad para introducirlos en la banda de sonido, el *manga* ha de seleccionar cuidadosamente cuando y dónde los emplea, ya que ocupan el mismo espacio que los personajes, diálogos, signos de movimiento, elementos espaciales, etc.

La capacidad de transmitir sonidos es, junto con el movimiento, la diferencia material más importante entre el *manga* y el *anime*. McCloud señala que “gracias al cine y la televisión nos hemos acostumbrado a las historias que ofrecen una experiencia enriquecida por la vista y el sonido. En el cómic, para reproducir esa experiencia, únicamente podemos emplear uno de los sentidos<sup>730</sup>”. Según Burch en el cine hay una “materia sonora (el sonido directo y el recreado por las mezclas)<sup>731</sup>”.

En el *anime* no hay sonido directo. Los diálogos se graban en un estudio de doblaje y los efectos sonoros se obtienen de librerías de efectos o se graban *ex profeso*<sup>732</sup>. A este tipo de producción sonora Burch la denomina *sonoplastia*, es decir, la concepción y ejecución de toda la pista sonora en la fase de montaje<sup>733</sup>. Dado que en este estudio estamos analizando las correspondencias entre *manga* y *anime* centraremos este capítulo en aquellos aspectos que, presentes en el cómic, tengan algún tipo de correspondencia en la animación, sin detenernos en el análisis individualizado del aspecto sonoro del *anime*.

Román Gubern afirma que el cómic se define por unas “convenciones específicas: el *balloon* (que puede albergar diálogos, sonidos inarticulados, pensamientos y metáforas visualizadas), las onomatopeyas y los signos cinéticos<sup>734</sup>. Los signos cinéticos ya han sido

---

<sup>730</sup> McCloud, 2006, 146.

<sup>731</sup> Burch, Noël, 1970, 99.

<sup>732</sup> A este tipo de sonidos se les denomina *foley* o efectos de sala.

<sup>733</sup> Burch, Noël, 1970, 101.

<sup>734</sup> Gubern, Roman, 1972, 111.

analizados previamente. Analizaremos ahora el *balloon*, su contenido, y las onomatopeyas y mimesis del *manga*.

#### 4.6.1. Mofología del globo

El globo o *balloon* es posiblemente el rasgo más reconocible del medio gráfico, “una convención específica de los cómics destinada a integrar gráficamente el texto de los diálogos o el pensamiento de los personajes en la estructura icónica de la viñeta<sup>735</sup>”. En el tercer capítulo vimos cómo la pintura japonesa ha presentado una simultaneidad de texto e imagen desde hace siglos (el antecedente en la pintura europea serían las denominadas filacterias). Morfológicamente encontramos la silueta (también llamado *perigrama*<sup>736</sup>), la superficie útil designada y el texto (o signos) que alberga. En anteriores apartados hemos visto como la forma de la silueta puede adjetivar el contenido o indicar al hablante sin que esté presente en la imagen.

##### 4.6.1.1. Silueta como elemento expresivo

Este elemento morfológico designa los límites del globo y su superficie útil. Rodríguez Diéguez distingue varios tipos de siluetas<sup>737</sup>:

La **silueta convencional** se delimita como una línea cerrada que configura la superficie sobre la que se inscribe el texto. Por lo general suele ser curva y regular, aunque algunos autores (como Hirohiko Araki, Masami Kurumada o Tite Kubo) dibujan todos sus globos irregularmente. En algunos casos se puede integrar este elemento *extradieético* en la *diégesis* mediante la composición (fig. 9.1, izquierda, “Death Note”) para romper la linealidad compositiva del globo.

Otro tipo es la **silueta convencional compuesta**, empleada cuando la locución es demasiado extensa para contenerse en un solo globo. En la viñeta central de la figura 9.1 (“Rurouni Kenshin”) vemos cómo el texto se ha dividido en dos grupos, lo que facilita su disposición a lo largo de la imagen y actúa como una suerte de párrafo, creando una pausa de

<sup>735</sup> Ibid., 139.

<sup>736</sup> Gubern, Román y Luis Gasca, op. cit., 422.

<sup>737</sup> Rodríguez Diéguez, op. cit., 60.



lectura. Por norma general el orden de lectura de los globos corresponde al orden de lectura del cómic. La irrupción e influencia Occidente en Japón introdujo la escritura de texto en horizontal y su lectura de derecha a izquierda. En el *manga* el orden de lectura de las viñetas es, en casi todos los casos, de derecha a izquierda y de arriba a abajo. Siguiendo este esquema los textos se configuran de acuerdo al modelo tradicional de lectura y escritura, por lo que la secuencialidad de los globos sigue esta misma línea.



(Fig. 9.1)

Sin embargo el *mangaka* puede emplear otro recurso para indicar el orden de enunciación de los textos (y por lo tanto de lectura) mediante la superposición de los globos. En el caso de esta viñeta de “Ghost in the Shell” Masamune Shirow suma a la indicatividad derecha-izquierda la disposición por planos de los globos.

Su relación con el *anime* se produce en las primeras fases de la adaptación al escribirse en guión de cada capítulo. Los guionistas no cuentan con otro material que el *manga* donde, aunque la lectura sea secuencial, la presentación en la página es simultánea. Por ello se ha de decidir claramente el orden de los diálogos. Si el tipo de adaptación (compresión, expansión, celebración, etc.) hace que coincida el material de ambos medios, los guionistas procederán a ordenar los textos en función de estas características. En texto no es invariable. En las escenas más populares entre los lectores o más reconocibles suele respetarse íntegramente el texto. En otros casos puede sufrir algunas modificaciones, eliminarse o crearse nuevas escenas a partir de situaciones esporádicas o simplemente desde cero. Aunque la lógica lectora sea el factor último de organización (en función del contenido del diálogo puede deducirse su secuencialidad) la correcta ordenación de los globos ayuda a los guionistas en esta tarea y establece además una línea textual más clara entre el *manga* y el *anime*.

Las alteraciones en la regularidad del *perigrama* producen lo que se denomina **silueta icónica**. Mediante esta función significativa se introducen o refuerzan determinados elementos expresivos, con lo que también se conocen como “sensogramas<sup>738</sup>”. Para ello la silueta adopta diversas formas que contribuyen a adjetivar el contenido. La alteración más común del *perigrama* consiste en la incorporación de aristas o formas semi-estrelladas para indicar gritos o locuciones cargadas de dramatismo. Las viñetas de la fila superior (fig. 9.2) de “Akira” y “Tekkonkinkreet” representan este tipo de locución.



(Fig. 9.2)

En el *anime* el director tiene así unas indicaciones claras a la hora de explicar los matices expresivos de estas líneas a los dobladores,. La interpretación que estos hagan del texto dependerá no sólo del “sensograma” sino de la escena en su conjunto. La viñeta de “Akira” (izquierda) implica un asesinato, con lo que el volumen y tono del actor será distinto que en la situada a la derecha, donde un personaje de “Tekkonkinkreet” muestra su enfado.

Las tres viñetas inferiores de la figura 9.2 presentan otro tipo de alteraciones del *perigrama* donde se clasifica el tipo de locución. En el recorte de una página de “Jojo’s Bizarre Adventure”, a la izquierda, la doble línea indica que los textos corresponden a un

<sup>738</sup> Gubern, Roman, 1972, 422.

pensamiento dentro de un recuerdo. La composición integrada de las imágenes, así como la evolución del personaje (en la página completa se puede ver al niño desde que apenas puede gatear hasta la adolescencia) refuerza esta interpretación. El globo de la viñeta central (“Shingeki no kyojin”) está compuesto por líneas paralelas concéntricas. Este tipo de *perigrama* suele emplearse para indicar que estamos ante una locución interna o pensamiento. Gubern llama a estos globos “*dream balloon*<sup>739</sup>” y nos permite una suerte de telepatía con el personaje. Únicamente el lector, y no el resto de personajes, es el receptor del mensaje. Es el caso de la viñeta de la izquierda (“Death Note”) el delta (el extremo a modo de “rabillo” que indica a quién pertenece el globo) se compone de una serie de “nubecillas” que conectan la cabeza del personaje con el globo, indicando así el origen del texto. Esta discontinuidad de las formas elípticas que actúan de transición entre globo y personaje es una convención del cómic que indica que no estamos ante una texto vocalizado.

En el caso de los “*dream balloon*” las locuciones de los actores pueden presentarse de dos maneras. La primera es sin ningún tipo de alteración. A la imagen inmóvil del personaje (por lo general su boca se muestra cerrada o entrecerrada) se le superpone el audio del doblador, por lo que puede deducirse que el texto que se escucha en ese momento es un pensamiento. El otro es mediante alteraciones en la banda de sonido. La reverberación o eco es la más común, que trata de representar metafóricamente cómo los pensamientos del personaje “rebotan” en su cabeza (reverberan) al no salir al exterior. En ocasiones se enfatizan también las frecuencias graves, para diferenciarlo del resto de enunciaciones.

Otro tipo de *perigramas* son aquellos que indican una fuente mecánica o inorgánica de emisión sonora. En la figura 9.3 tenemos cuatro ejemplos. La cibernética es uno de los elementos más característicos de “Ghost in the Shell”. La viñeta horizontal superior presenta una serie de globos con un doble borde y formas rectilíneas. Incluso los deltas se superponen al propio globo como una entidad independiente. Se indica así que el texto se está transmitiendo mediante la comunicación digital interna que integran sus cuerpos artificiales. La viñeta vertical de la derecha (“Fullmetal Alchemist”) muestra claramente a qué se debe su forma particular: el delta señala a la radio que está retransmitiendo el discurso. Del mismo modo que en “Ghost in the Shell”, las líneas rectas parecen indicar un dualismo entre lo

---

<sup>739</sup> Gubern, Roman, 1972, 146.

orgánico y lo mecánico. Las locuciones de los personajes suelen ser curvas, mientras que las transmitidas eléctrica o digitalmente son rectilíneas. La viñeta central de la fila inferior, de “Gintama”, muestra una adjetivación rectilínea pero irregular, como si la recepción del televisor fuera deficiente. La viñeta de la izquierda (“Berserk”) presenta un *sensograma* similar al que vimos en gritos o situaciones dramáticas. Sin embargo esta forma se usa aquí para indicar que el hablante no es humano, que se trata de un ser sobrenatural. En otras ocasiones para subrayar este tipo de característica varía, además del *perigrama*, la superficie útil, cambiándola de color (negro o gris).



(Fig. 9.3)

Del mismo modo que los pensamientos se alteran en el *anime* mediante la reverberación, los textos representados en este tipo de globos se modifican mediante la aplicación de interferencias, eco o ruido (en el caso de las series *Gintama* y *Fullmetal Alchemist*), efectos de reverberación con recorte tanto en frecuencias agudas como graves, imitando una señal “comprimida” (como ocurre en la adaptación de *Ghost in the Shell* cuando Motoko se comunica a distancia con sus compañeros) o en el caso de *Berserk*, donde (tanto la serie como la película) alteran la voz del ente mediante filtros vocales.

El último tipo de globo es el de **silueta ausente**, donde el globo desaparece y el texto se inscribe directamente sobre la imagen. A lo largo de este análisis hemos visto varios casos de figuras ausentes. En el capítulo anterior (fig. 8.6 y 8.7) estudiamos cómo en “Memories”



la narración de la diva se distribuía a lo largo del *manga* que, a diferencia del resto de locuciones, no se integraba dentro de los globos de texto. La figura 8.7 de “Slam Dunk” muestra un pensamiento súbito carente de silueta, aunque sí encontramos un globo que únicamente incluye signos de admiración.



(Fig. 9.4)

En la figura 9.4 mostramos varios ejemplos del empleo del texto con silueta ausente. En el lado izquierdo la primera página de “Akira”, donde el texto corresponde al narrador, que explica los antecedentes de la historia. En la viñeta central de la fila superior (“Fullmetal Alchemist”) el sencillo texto carece de globo ya que se emplea para expresar la sorpresa de todos los presentes. Esto no quiere decir que haya una correlación directa entre múltiples emisores de una misma locución y la silueta ausente, ya que el cómic posee otros medios, como el delta múltiple, para indicar este matiz. La viñeta derecha de la segunda fila donde el texto aparece a ambos lados del personaje sirve, como en “Slam Dunk” para indicarnos que se trata de los pensamientos de Eren y no de una enunciación. Este caso podría encuadrarse dentro de los “*dream balloon*” ya que el lector es el único receptor del texto. La viñeta de “Nausicaä” que aparece a su derecha compone el texto en una reserva de las marcas cinéticas que componen la imagen. Aunque no veamos una silueta sí se ha reservado un espacio especial para la locución del personaje. La razón de eliminar la silueta podemos encontrarla en que se trata de un susurro de agradecimiento de la joven al animalillo que se se agarra a su hombro. La última viñeta de “Fullmetal Alchemist” elimina la silueta para resaltar la



verticalidad de la imagen y permitir que las líneas cinéticas ocupen más espacio y produzcan un efecto más dinámico (que se habría perdido de incluir el texto en un globo).

En el *anime* ya vimos como en *Akira* el narrador se traslada mediante un texto inscrito en pantalla. El grito colectivo de la primera viñeta analizada de *Fullmetal Alchemist* se traduce en varias locuciones simultáneas. En el *anime* un mismo texto del *manga* corresponde a numerosos personajes cuyo número podemos percibir mediante el sonido sin tener que decodificar convenciones gráficas. La serie *Shingeki no kyojin* emplea los mismos métodos vistos en los “*dream balloon*” (en este caso la reverberación sonora). En *Nausicaä* el susurro se presenta mediante la interpretación del actor. En la serie *Fullmetal Alchemist* no aparece la última viñeta, ya que su marcado carácter cómico decide eliminarse a favor de un tono más serio en la secuencia.

A partir de varios ejemplos vemos cómo las locuciones y sus matices sonoros en el *manga* son un intento por traducir aspectos de la fonación que en el *anime* aparecen con la naturalidad propia de un medio que integra el sonido (como el orden de los diálogos o el tono y volumen de las locuciones). Otros, más abstractos o más específicos, requieren de la modificación referencial del contenedor del texto para adjetivarlos como tal (fuentes electrónicas, pensamientos, personajes sobrenaturales), aunque el *anime* sigue poseyendo la ventaja de asimilarse mucho más al efecto original ya que puede imitarlo sin más limitación que la precisión de los filtros sonoros aplicados.

#### 4.6.1.2. Indicatividad del delta

Otro elemento significativo del globo es el delta. Hemos indicado previamente que se trata del principal medio de conexión de un globo, que indica el lugar de procedencia de los signos emitidos, confiriendo direccionalidad al parlamento. El **delta lineal** simple es el más común y señala al hablante individualizado. El **delta múltiple** está formado por diversas líneas quebradas, expresando un matiz cualitativo en cuanto a las emisiones convencionales (fig. 9.5, izquierda, “*City Hunter*”).

Si en la figura 9.4 vimos cómo un texto carente de silueta podía representar la locución de dos personajes simultáneamente, mediante la multiplicación de los deltas sobre la silueta del globo (siempre y cuando haya varios personajes en la imagen), puede transmitirse

la misma sensación sonora. El llamado delta en burbujas supone la sustitución del delta en “v” por un conjunto de círculos y muestra los pensamientos del personaje, como si pudiésemos leer su mente, como ya analizamos en la figura 9.2.

Por último podemos encontrar **globos sin delta**. Estos casos suelen corresponder a personajes fuera de campo. En la viñeta de “Rurouni Kenshin” de la derecha (fig. 9.5) los globos pertenecen a un único personaje, pero puede darse el caso de que se trate de una conversación que siga la línea de indicatividad para comprender su sucesión. El delta también puede mostrar locuciones de personajes que se encuentran fuera de campo. La viñeta central (“Jojo’s Bizarre Adventure”) presenta dos globos. Uno posee un delta que señala al personaje, mientras el otro carece de delta, aunque se adjetive como un grito. Se puede deducir con facilidad que esa enunciación corresponde a otro personaje, ausente en la viñeta mostrada pero presente en las anteriores. Algo similar sucede en la imagen de la parte inferior (“Lupin III”). El personaje de Lupin se conecta claramente con su globo a través del delta, mientras que el delta del globo de la izquierda señala a un personaje del cual sólo podemos ver un poco de su cabeza, indicando que el interlocutor se encuentra fuera de campo.



(Fig. 9.5)

La influencia del delta en el *anime* se limita a indicar a qué personaje corresponde cada locución a la hora de asignar las líneas correspondientes al doblador. Quizás el delta en burbujas sea el más significativo, ya que implica un pensamiento y por lo tanto una decisión específica sobre el modo de mostrar esa elucubración en la obra animada.

### 4.6.1.3. Funciones de las didascalias

Los cartuchos o didascalias son otro tipo de contenedor de texto. Mientras el globo implica siempre la locución de un personaje, este elemento puede representar al narrador, estructuras de montaje espacio-temporal o determinados personajes<sup>740</sup>. Se integra en la viñeta para “aclarar o explicar su contenido, y puede facilitar la continuidad entre dos viñetas o reproducir el comentario del narrador”<sup>741</sup>. Podemos distinguir dos clases:

- El **relevo** puede definir un espacio o tiempo concreto. La viñeta derecha de la figura 9.6 (“Slam Dunk”) presenta una elipsis definida (“Cuatro meses después... en el instituto de Shohoku...”). Se trata de una transición escena a escena y, como comentamos en su correspondiente apartado, suele producirse de una página a otra, como en este caso. De este modo se muestra un lapso de tiempo y un cambio de espacio. Más común es la de la viñeta central (“Death Note”) que indica “Cinco días después”. En este caso la elipsis es significativa. Aparentemente se trata de una elipsis convencional, pues el protagonista no parece haber sufrido ningún cambio durante dicha omisión de tiempo. Poco después descubriremos que durante ese período sucedieron una serie de acontecimientos que afectaron a su comportamiento Light, y que posteriormente se mostrarán mediante un *flashback*. La viñeta de “Evangelion”, a la derecha, muestra un año determinado: “2015 D.C.”. El *manga*, publicado en 1995, define así el contexto futuro de la obra.



(Fig. 9.6)

La serie *Slam Dunk* (fig. 9.7, izquierda) omite el texto para optar por otra solución menos concreta pero efectiva. Tras un fundido a negro la secuencia comienza con un plano del instituto enfrente del cual unos cerezos en flor llenan el ambiente de pétalos.

<sup>740</sup> Rodríguez Diéguez, J.L., op. cit., 79.

<sup>741</sup> Gubern, Roman, 1972, 170.

Cualquier japonés asocia este hecho a finales de marzo o principios de abril, que marca el comienzo del curso escolar nipón. El instituto se presenta mediante un texto diegético, que es la placa situada a su entrada (fotograma central). El cartucho que marcaba la elipsis se sustituye por elementos del propio escenario, transmitiendo visualmente esa omisión. En *Evangelion* (derecha) se opta por una cartela negra en la que se indica el año. Quizás por tratarse de una serie de televisión no se integra el texto en una imagen, ya que requeriría más tiempo leerla. *Death Note* desarrolla todos los acontecimientos cronológicamente. El *flashback*, y por lo tanto el salto temporal de cinco días, desaparece debido a la estructura lineal de los hechos.



(Fig. 9.7)

- El **texto de anclaje** trabaja sobre el componente icónico, aclarando los distintos aspectos de la imagen o ejerciendo algún tipo de comentario. La viñeta izquierda de la figura 9.8 indica el nombre y edad del protagonista de “Death Note” (“Light Yagami, 17 años”). La viñeta central de “Bleach” pertenece a la última serie de un grupo de textos de anclaje que se desarrollan durante las primeras páginas del cómic. En varias viñetas se indica el nombre, edad, y características físicas del protagonista, Ichigo. La secuencia en la que se inscribe muestra cómo ataca a un grupo de jóvenes sin razón aparente. El texto anterior, integrado en otra viñeta, reza: “Habilidad especial”. En la imagen seleccionada vemos el resultado de ambos aspectos. Ichigo es capaz de “ver a los muertos”. Dado que los chicos



(Fig. 9.8)



estaban dañando algunos objetos del lugar donde murió una niña, que Ichigo es capaz de ver y oír, el protagonista decide ahuyentarlos. La tercera viñeta (“Nausicaä”) presenta quizás la opción más común de los textos de la anclaje, la de voz en *off*. En ella se describe a qué lugar pertenece la joven y algunos datos relevantes para la historia.

Ninguno de los tres elementos se ve traducido a sus respectivos *anime* del mismo modo que aparecen en el *manga*. La serie *Death Note* indica la edad mediante el diálogo con Ryuk. En *Bleach* las capacidades sobrenaturales de Ichigo se muestran durante una discusión con su padre en la secuencia posterior. Y el texto sobre el Valle del Viento en el largometraje de Miyazaki se omiten completamente. La forma en que el *manga* introduce los textos de anclaje es mucho más textual que visual, por lo que las adaptaciones tratan de integrarlo en los diálogos, en la diégesis, sin tener que recurrir a elementos extradiegéticos que los muestren en la narración. En el caso de *Nausicaä* la información extra que aporta se considera irrelevante, con lo que se elimina completamente.

#### 4.6.2. Verbalidad: particularidades del idioma japonés.

En el *manga* el sonido se representa mediante el lenguaje escrito. Además del significado y la comprensión del texto, el idioma japonés (a través de las distintas grafías que emplea para plasmar el lenguaje) permite diferenciar a primera vista qué corresponde a los personajes, el narrador o las estructuras de montaje espacio-temporal y qué es una onomatopeya. Si el texto se escribe mediante ideogramas de origen chino, *kanji* (漢字) o silabario *hiragana* (ひらがな) se trata del primer grupo. Las onomatopeyas se representan prácticamente siempre mediante el silabario *katakana* (カタカナ), que se caracteriza por su forma angulosa y geométrica (en muy contadas excepciones se escriben en *hiragana* como rasgo estilístico diferencial). Esto no quiere decir que el *katakana* se emplee exclusivamente para representar este tipo de sonidos. Como dijimos en la introducción, se usa para escribir extranjerismos. En el caso del *manga* son muy numerosos. “Fullmetal Alchemist” se ambienta en la Europa de principios del s. XX. La mayoría de personajes tienen nombres europeos (Edward y Alphonse Elrich, Roy Mustang, Alex Louis Armstrong, etc). Durante toda la historia su nombre se escribe, por lo tanto, en *katakana*, ya que en japonés no existen esos sonidos (エドワード・エルリック, アルフォンス・エルリック, ロイ・マスタング, アレックス・ル



イ・アームストロング) . Lo mismo sucede en “Jojo’s Bizarre Adventure”, “Lupin III”, “Nausicaä” o “Shingeki no kyojin”. Y, además de los nombres, encontramos todo tipo de extranjerismos o vocablos ideados *ex profeso* para esa obra en particular. Este silabario también puede emplearse para enfatizar una palabra que podría escribirse mediante las otras dos maneras, marcando así una diferencia formal (hay que tener en cuenta que en japonés no existen las mayúsculas y las palabras no poseen espacios entre ellas; salvo para separar frases, para lo que se emplean los signos de puntuación, todas las letras, sílabas e ideogramas se escriben seguidos).

En las viñetas de la figura 8.7 podemos ver cómo conviven estos distintos tipos de escritura. La viñeta de la parte superior izquierda muestra inscrito directamente sobre el texto el pensamiento del personaje en *hiragana* y la onomatopeya en *katakana*. La viñeta de “Akira”, a su derecha, muestra la enunciación del personaje en *hiragana* dentro de un globo, mientras que una gran onomatopeya, en *katakana*, ocupa el plano inmediatamente inferior. Hay otro nivel en el uso de estas grafías. En las dos viñetas de “Gintama” (segunda fila de la derecha) encontramos tres globos. El primero y tercero pertenecen al personaje de la chica, mientras que el segundo corresponde a su hermano menor. El texto de la chica se escribe únicamente mediante *kanji*, mientras que el del hermano menor se representa en *hiragana*.

En japonés una misma palabra puede representarse mediante las tres grafías. Pongamos el caso de *manga*. Puede escribirse 漫画, まんが, マンガ (esta última con carácter enfático). La principal diferencia entre los ideogramas y los silabarios es que los caracteres de estos últimos no tienen valor conceptual, sino fonético. Se trata de distintos significantes para un mismo significado. Por lo tanto a la hora de definir a un personaje su estatus sociocultural parecerá más elevado si sus enunciaciones se plasman mediante *kanji*.

En el sistema escolar japonés lo primero que se aprende son los silabarios, para ir aprendiendo progresivamente los más de 4.000 ideogramas oficiales (hay especialidades como la medicina que implican muchos más).

En varias de las viñetas de la figura 8.7, a la derecha de los ideogramas chinos, puede verse lo que se conoce como *furigana*. Se trata de un sistema de ayuda para la lectura, que consiste en escribir los *kana* al lado de un *kanji* u otro carácter para indicar su pronunciación.

Se utiliza para aclarar palabras de lectura ambigua o facilitar la lectura a niños que aún no hayan aprendido los *kanji* oficiales. Su presencia o ausencia indica en ocasiones el tipo de público al que va dirigido. Si la obra se orienta a todos los públicos (no tiene por qué ser necesariamente infantil) los caracteres presentarán el *furigana*. Si se enfoca a un público más adulto, o adolescente, no se presenta esta ayuda a la lectura. De nuestra muestra “Akira”, “Hi no tori”, “Berserk”, “Memories” o “Ghost in the Shell” son historias donde las relaciones emocionales de los personajes son complejas o hay escenas explícitas de sexo o violencia, con lo que no aparece. “Nausicaä” tampoco presenta *furigana*, aunque sea una obra apta para todos los públicos. “Captain Tsubasa”, durante sus primeros números, carece de *furigana* a pesar de que es una obra claramente infantil, y lo incorpora en los tomos posteriores. Hay otros títulos como “City Hunter” o “Lupin III”, donde el contenido sexual parece destinado a un público adulto, cuyo texto presenta *furigana*. Parece haber, por lo tanto, algún criterio editorial detrás de esta elección además de la de facilitar la lectura al público infantil.

Estos matices se pierden en la adaptación al *anime*. La fonetización del texto anula las diferencias entre los silabarios y los unifica en un único habla. El *manga* da así la posibilidad al lector de “escuchar con los ojos<sup>742</sup>”.

Hay otros casos en los que vemos una función de traducción en los textos *furigana*. Además del *kanji*, *katakana* e *hiragana*, en ocasiones aparecen algunos nombres o expresiones en *romaji*, la escritura occidental. En la viñeta de la parte superior izquierda de figura 9.9 (“Jojo’s Bizarre Adventure”) el grito de Dio se incluye dentro de un globo. Hirohiko Araki opta por la escritura *romaji* para representarlo, aunque de forma mixta. Los doce primeros caracteres son occidentales (“WRYYYYYYYYYY”) y la enunciación termina con un “extensor de sílaba” (se emplea para indicar que el sonido de la letra anterior se prolonga, comparable en cierta manera a los puntos suspensivos), redundando la elongación con otro carácter que implica el mismo significado (———ッ). Para asegurarse que todos los lectores japoneses comprenden el texto se escribe el *furigana* sobre los caracteres *romaji*, aunque la sonoridad no es la misma (recordemos que, salvo la “n”, no se encuentran dos consonantes seguidas en japonés), ya que se le “uriiiiiiiiiii” (ウリイイイイイイイイイ), y no “wryyyyyyyyyy”.

<sup>742</sup> McCloud, 2006, 146.



(Fig. 9.9)

Otra peculiaridad de este texto es que se lee horizontalmente, al contrario que los presentes casi la totalidad de los observados durante este análisis. Varias páginas más adelante vemos que esa viñeta pretendía causar un efecto estético mediante esta elección, ya que las posteriores enunciaciones de Dio se escriben del mismo modo que el *furigana* (viñeta superior derecha, segundo globo). Algo similar se produce en la viñeta inferior derecha. El nombre del protagonista aparece con caracteres occidentales (JOJO, aunque esta vez en vertical), con el *furigana* indicando su pronunciación japonesa (ジョジョ).

Parece ser que el *furigana* se emplea también cuando se introducen términos en *romaji*, pero en la viñeta situada en la zona inferior izquierda vemos otro empleo de este tipo de escritura. En el globo se puede leer un mismo significado (“el mundo”, que es el nombre del personaje que se ve en la imagen) de dos modos distintos. Los dos caracteres *kanji* de mayor tamaño (*sekai*, 世界) lo representan mediante su grafía y sonoridad japonesa. Este

*furigana*, en *katakana*, no presenta su lectura para aquellos que no sean capaces de leer los ideogramas. En vez escribir la lectura silábica del *kanji*, *sekai* (せかい), se lee *za waarudo* (ザ・ワールド), que es la transcripción de la pronunciación en inglés de ese término (*the world*). Aunque su significado sea el mismo, la sonoridad es completamente distinta, con lo que a la hora de enunciar el texto ha de optarse por uno de los dos.

La serie *Jojo's Bizarre Adventure* se enfrenta a estas decisiones. En el caso del grito de Dio visible en las dos primeras viñetas opta por el sonido indicado en *furigana*. Cuantitativamente puede justificarse por su posterior presencia en otras viñetas, ya que la analizada en primer lugar representa el único caso de ese sonido en *romaji*. El grito del personaje es prácticamente idéntico en *romaji* y *katakana*, por lo que ni siquiera supone una elección. En la última viñeta el tamaño del texto japonés, *sekai*, es mucho mayor que el extranjerismo, *za waarudo*. Esta estructura se repite en todos los globos donde se produce esta situación, por lo que el tamaño podría interpretarse como un factor de relevancia y optar por esa pronunciación. Pero en la serie el nombre del personaje es, en todos los casos (con la excepción de la primera enunciación, donde se enuncia de ambos modos), la anglosajona *za waarudo*.

El lector puede decidir qué sonido asocia mentalmente a cada caso, pero la vocalización del *anime* exige decantarse por una de ellas, si no se quiere ralentizar el ritmo de la narración mediante su redundancia. Por lo tanto en el proceso de adaptación la lectura definitiva parece determinarse en función del *furigana*, con lo que su importancia es mucho mayor en el *anime* de la que aparenta poseer en el *manga*.

#### 4.6.2.1. Rotulación del texto con fines narrativos

Los globos pueden contener varios elementos, fonéticos e icónicos. Las sílabas, letras y palabras escritas son signos dotados de valor gráfico (además de significativo). El escaso espacio disponible en los cómics para la integración de diálogos es un condicionante exclusivo del cómic. De esta limitación deriva “la concisión y carácter sintético de los diálogos de cómics, [...] rasgo que no posee la novela, pero sí el cine y el teatro, si bien en este último medio su hipertrofia coloquial nace de su esencial y relativa unidad de lugar y

tiempo, unidad que no es en cambio propia de los cómics”<sup>743</sup>. La rotulación, o elección tipográfica, tampoco “es una mera cuestión de estética”<sup>744</sup>. El rotulado es “la operación de escritura material de los textos escritos en los espacios-texto, sean globos o didascalias”<sup>745</sup>. Generalmente el rotulado se efectúa mecánicamente y de acuerdo a una tipografía decidida por el autor o la editorial. La prioridad en su elección es la de la comprensión del texto, por lo que se suelen emplear caracteres de imprenta.

Podemos encontrar excepciones a la unidad tipográfica en función de varios factores. El *lettering* o rotulado tipográfico se puede emplear para matizar al hablante o su estado de ánimo, de un modo similar al de la silueta.

La página que ocupa la parte derecha de la figura 9.10 muestra el diálogo entre dos personajes de “Gintama”. Uno de ellos presenta un *lettering* tipográfico estándar. El personaje Sarutobi (tercera viñeta) incluye textos con sombra y bordeado, únicamente con borde y relleno de color con bordes abiertos (viñeta inferior derecha). Su particular personalidad se intenta transmitir mediante la tipografía que presenta diferencias perceptibles respecto a las de otros personajes. De la misma obra es la viñeta de la parte superior izquierda. La elección de una tipografía de relleno negro, volumen blanco y borde negro implica, en este caso, que la enunciación corresponde a ambos personajes (complementado mediante la silueta del globo), como si la suma de sus voces diera lugar a una nueva rotulación del texto.

Bajo esa imagen podemos ver el rostro de Ryuk en “Death Note”. Esta criatura sobrenatural presenta una tipografía distinta a la que normalmente le corresponde. En otras obras, como “Berserk”, los textos referentes a humanos se escriben mediante una tipografía común<sup>746</sup>, mientras que los de otras criaturas reciben un tratamiento especial. En el caso de esta imagen se reduce el grosor (*font-weight*) para mostrar que se trata de una locución

---

<sup>743</sup> Gubern, Roman, 1972, 144-145.

<sup>744</sup> Gubern, Roman, 1972, 140.

<sup>745</sup> Barbieri, Daniele, op. cit., 178.

<sup>746</sup> Por “común” nos referimos a las tipografías más usadas. Un ejemplo es *Mincho*, un tipo de letra equivalente a las *serif* occidentales (como la empleada en este texto, Times New Roman), ya que mantiene ciertos trazos caligráficos en el inicio y final de los trazos (*manga*: 漫画). Otro tipo es *Gothic*, similar a las *sans serif*, sin ese tipo de remates en los trazos (*manga*: 漫画).



especial para el personaje (“¡Los humanos son fascinantes!”). Al conocer la peculiar personalidad del poseedor del “cuaderno de muerte” descubre que su estancia en el mundo terrenal va a ser mucho más interesantes de lo esperado.



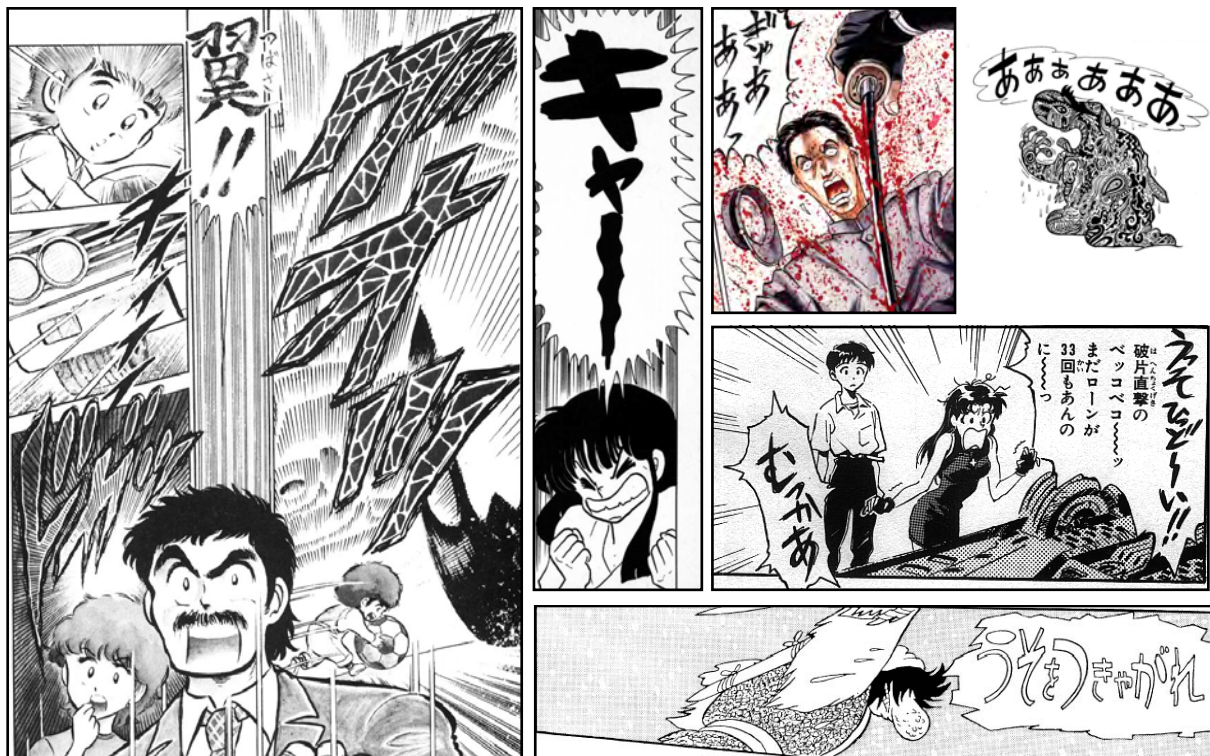
(Fig. 9.10)

A su derecha la viñeta vertical de “Saint Seiya” presenta la particularidad de mostrar un texto blanco, ya que el fondo es negro. En este caso es la forma y color del espacio delimitado del globo la que condiciona el *lettering*.

La última imagen del grupo, en la parte inferior izquierda, presenta un tipo de letra que imita la escritura mediante pluma. Su presencia responde a fines humorísticos: el protagonista de “Slam Dunk” afirma que adora el baloncesto cuando una chica le pregunta por ese deporte, cuando minutos antes golpeaba violentamente a todos los compañeros que osaban pronunciar una palabra siquiera similar.

En estos ejemplos la tipografía aporta una serie de indicaciones dramáticas. El director puede decidir que los dobladores las sigan o transmitir esas sensaciones mediante otros medios.

En *Gintama* la interpretación de los actores parece obedecer más a la redacción y contexto que a la rotulación. Sin embargo los movimientos de cámara y líneas cinéticas se emplean para enfatizar la intención de la obra original. Lo mismo sucede en *Death Note*. Una rápida panorámica vertical recorre el rostro de Ryuk. El personaje se anima de un modo especial, temblando emocionado por la actitud de Light. *Saint Seiya* no presenta ninguna particularidad, la locución sigue el tono de las viñetas anteriores hasta que finaliza la escena. En *Slam Dunk* la variación aparece en el tono del actor. A lo largo del episodio su tono es histriónico (las situaciones en las que se le presenta también lo son), hasta que aparece la chica e intenta comportarse lo más serenamente posible para tratar de conquistarla.



(Fig. 9.11)

La rotulación puede emplearse para transmitir el estado de ánimo o emociones de los personajes. La página de “Captain Tsubasa” (fig. 9.11, izquierda) ilustra la combinación de distintas rotulaciones en las onomatopeyas y el texto. En la parte superior vemos el globo que corresponde a la enunciación del padre, que ve como un coche está a punto de atropellar a su hijo. En él se puede leer el nombre del niño en función vocativa (“¡Tsubasa!”). En esta página donde cada onomatopeya posee un estilo particular, y el sonido enlaza las viñetas, Youichi

Takahashi traza manualmente con pincel el *kanji*, el *furigana* y los signos de admiración<sup>747</sup>. Este tipo de trazo es muy poco frecuente en el *manga*, por lo que el autor trata de resaltar mediante este rotulado las emociones del padre, que no parecen poder expresarse mediante caracteres de imprenta.

A su derecha, en una viñeta vertical de “Ranma”, Rumiko Takahasi emplea un trazo de aspecto manual (no podemos afirmar que sea caligráfico, aunque lo parezca) más sencillo. El tamaño de la primera sílaba y el trazo tembloroso del último carácter se emplean para enfatizar el susto de Akane al descubrir que Ranma, que hasta entonces era una chica, es ahora un chico.

Las tres viñetas situadas a su izquierda siguen la misma línea. En la imagen de “Rurouni Kenshin” el agente asesinado presenta un caligrafía manual y temblorosa, agónica como el personaje.

La imagen sin marco de “Hi no tori”, mediante la misma letra, adjetiva la dolencia del grito al dotar a cada carácter de un tamaño, trazo y forma distintos. Bajo ésta la viñeta de “Evangelion” combina texto caligráfico con tipográfico, representando la modulación de voz del personaje al ver su vehículo siniestrado. La última imagen, también de “Hi no tori” (unas páginas anterior a la recién comentada) rotula el texto de un modo más cercano a las onomatopeyas que al que encontramos en un globo. Las sílabas y letras carecen de relleno, se delinean mediante el borde, dibujando caracteres más gruesos pero igualmente irregulares.

En estos ejemplos sí encontramos una correlación más directa que en los de la figura anterior. En todos los casos de las series y largometrajes comprobamos cómo el volumen de los actores y su interpretación son perfectamente acordes al transmitido por la lectura y rotulación de los textos. Puede influir el hecho de que los instantes elegidos para estas imágenes sean dramáticamente intensos, con lo que ignorar estas indicaciones iría en contra del tono explícito de la escena.

---

<sup>747</sup> Para evidenciar la técnica el autor ha diluido la tinta excesivamente en agua. Así los trazos presentan imperfecciones en su relleno, pudiéndose ver el papel tras la tinta. No parece dificultar la lectura y aporta además un estilo personal, muy apreciado en la caligrafía japonesa.





(Fig. 9.12)

El volumen y entonación también puede transmitirse mediante el trazo del texto. En la parte izquierda de la figura 9.12 se alternan tres viñetas de “Bakuman”. Las tres contienen el mismo texto y las tres tienen una tipografía distinta. La primera, de la chica, es la más común. La segunda, que parece trazada irregularmente, intenta mostrar la voz entrecortada de Takagi. La tercera, más gruesa y redondeada, la incredulidad de Mashiro. Mediante estas alteraciones (y la gestualidad de los personajes, que ayuda a anclar su significado) un mismo texto indica distintos tipos de entonación.

En la parte superior central las dos viñetas de “Rurouni Kenshin” ilustran, por un lado, el pensamiento de Shishio (el texto se coloca entre sus ojos, intentado predecir el movimiento de su oponente) y por otro el nombre de la técnica de derecha de ataque, que se escribe caligráficamente. Dado que en ese movimiento parece que va a decidirse el duelo, se remarca mediante la rotulación. Incluso se cambia el color de fondo de la página, lo que hace que el texto en blanco resulte aún más llamativo. Además la enunciación no corresponde al personaje de la viñeta superior, sino a Kenshin, que aparecerá en la siguiente página. Del mismo título son las dos viñetas a su derecha separadas por un *gutter* diagonal. Nos interesa la derecha, en la que todas las líneas de la imagen se duplican, superponiéndose. Esto afecta al texto del globo, cuya parte superior aparece recortada al repetirse. Mediante la doble

exposición de los elementos (que contrasta intencionadamente con la viñeta a su izquierda) se pretende indicar que Shishio está sufriendo fuertes temblores por el agotamiento del combate.

Bajo ambas vemos cómo el volumen de la voz puede indicarse en el texto de un modo muy sencillo, mediante el tamaño de la tipo de letra. En las dos viñetas de “Akira” el tutor de los estudiantes les increpa por su actitud vandálica. Como en otras ocasiones el gesto del personaje y las líneas cinéticas, cuyo centro es el rostro, refuerzan la intensidad del volumen de esta reprimenda. Para hacerla aún más efectiva en la viñeta posterior el tamaño de letra de los jóvenes es mucho menor, sin presencia de marcas cinéticas, y una gestualidad que indica calma.

Las dos últimas viñetas caracterizan la voz de acuerdo a su naturaleza. La viñeta izquierda (“Berserk”) emplea la tipografía irregular vista con anterioridad para remarcar que el hablante es un ser sobrenatural y su fonación es extraña. Aunque humano, la viñeta a su derecha tiene la misma intención. El personaje de “Rurouni Kenshin” Jinei posee la capacidad de paralizar a sus víctimas mediante la voz. La imagen, cuyo color ha sido invertido (al estilo de un negativo fotográfico), complementa a la rotulación del texto, indicando que la imagen muestra el momento de ejecución de su técnica de incapacitación.

Estos dos últimos casos se adaptan en sus versiones animadas mediante filtros de voz. Su elección se hace de un modo particular en cada caso (la serie y el largometraje *Berserk* aplican distintas modulaciones al mismo personaje), pero su diferenciación respecto al resto de locuciones es clara (del mismo modo que la tipografía lo es respecto al de los otros personajes de la escena).

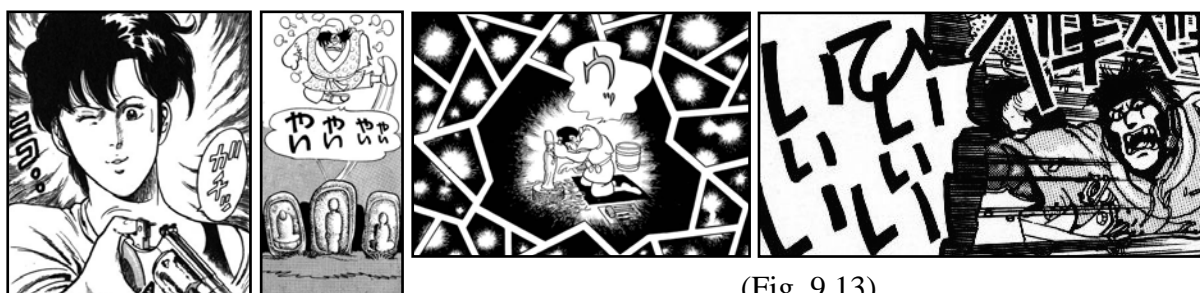
En *Akira* la diferencia de volumen entre tutor y alumnos es evidente, del mismo modo que las locuciones de los tres personajes de la serie *Bakuman*. En *Rurouni Kenshin* el texto aparece mostrado con otro tipo de letra, y no simultáneamente, sino en una rápida sucesión, *kanji* por *kanji* (cada uno de los cuatro caracteres aparece uno o dos fotogramas, así como el signo de exclamación). Además la lectura no es síncrona, sino que se escucha unos segundos antes. El sonido gutural de Shishio de la siguiente viñeta no muestra una modulación técnica, sino que es el actor el que produce el sonido. En estos casos hay correspondencia, aunque el margen de interpretación es más amplio, con lo que se producen distintos resultados.



La rotulación es uno más de los elementos de transmisión de información o emociones del texto *manga*. Este es quizás uno de los más redundantes, ya que la imagen presente en la viñeta (actitud del personaje, expresividad, cinetismo, etc.), las características del globo y el propio significado del texto suelen configurarse en un tono similar al del *lettering*. Su función estética es así la de complementar a otros elementos. En estos casos no podemos afirmar que durante el proceso de adaptación se ignoren u omitan las peculiaridades tipográficas del texto, ya que pueden presentarse en otros aspectos narrativos de la imagen, no forzosamente en el vocal.

#### 4.6.2.2. Expresividad sonora de los signos

Los globos también pueden contener onomatopeyas y mimesis, cuya rotulación varía en función del sonido que produce e integración con la imagen. En la figura 9.13 presentamos ejemplos de “City Hunter”, “Hi no tori”, “Spriggan” y “Shingeki no kyojin”. Dado que cada sonido hace referencia a una acción, presentan sus respectivas particularidades. El hecho de introducir este tipo de elementos en globos de texto no es muy corriente, por lo general se sitúan exentos, en la imagen. En la viñeta de la izquierda se puede apreciar una mimesis de este modo, mientras que la onomatopeya producida al amartillar el revólver se introduce en un globo cuyo delta señala al arma. Mediante esta transgresión parece dotarse de personalidad propia al arma, que se expresa como un personaje más.



(Fig. 9.13)

Otro elemento expresivo que se puede encontrar son signos de exclamación o interrogación. La función de estos sonidos inarticulados es similar a la de las onomatopeyas y mimesis, aunque el delta o su posición suele indicar a qué personaje corresponde, algo que no siempre sucede con las onomatopeyas. La sorpresa o duda de los personajes se expresa así de un modo sencillo, introduciendo uno o varios signos en el globo. En la figura 9.14 las viñetas de “Bakuman” y “Naruto” muestran a los personajes expresar estas sensaciones

individualizadamente mediante globos particulares. Estos signos pueden combinarse entre ellos o aparecer en una frase compuesta, como se puede ver en el grupo central de viñetas (“Shingeki no kyojin”).



(Fig. 9.14)

Sobre las onomatopeyas dedicaremos un apartado en este capítulo a su adaptación a *anime*. En lo referente a los signos de exclamación su traducción es a través de ligeros matices en el doblaje, sonidos de los actores que indiquen sorpresa o curiosidad. Aquí se traslada la entonación que implicaría una frase en la que estuvieran presentes estos signos, ya que su lectura individualizada no es posible.



(Fig. 9.15)

Por último tres ejemplos de cómo se crea una tipografía que no corresponde a ningún idioma para aclarar que el personaje habla en una lengua ficticia. En algunas historias se pretende ilustrar el diálogo entre personajes cuyo idioma sea desconocido para el lector. En la

figura 9.15, a la derecha, un grupo de alienígenas de “Tekkonkinkreet” conversan entre ellos, ante la indignación de un matón local que expresa su descontento al desconocer qué están tramando. El grupo de cuatro viñetas de “Nausicaä”, en la parte superior izquierda, presenta a dos personajes de un reino lejano al de la protagonista decidir si permiten al grupo de la Nausicaä subir a bordo y permitirles huir así de sus perseguidores. La última viñeta, de “Berserk”, presenta a soldados de distintos ejércitos intentando coordinarse a pesar de las dificultades lingüísticas. Su función es la de mostrar que algo está sucediendo, se está realizando un intercambio de información o tomando unas decisiones de las que el lector no puede ser partícipe. Al tener los personajes más información se logra crear una leve intriga sobre el contenido de los globos.

La adaptación al *anime* de estos signos varía en función de su sonoridad. En el caso de los idiomas inexistentes se locutan sonidos incomprensibles. Los signos de interrogación y exclamación no tienen una fonación precisa, con lo que se transmite mediante modulaciones de voz. En primer caso, de las onomatopeyas, puede representarse mediante los sonidos indicados.

#### 4.6.3. Metáforas visualizadas y simbología en el idioma japonés

Los globos pueden contener elementos fonéticos, sonidos articulados o grafías que no hacen referencia a una lengua comprensible. Si los *dream balloon* permiten leer los pensamientos del personaje, los globos que carecen de su *perigrama* característico también pueden incluir pensamientos y emociones mediante *pictogramas*. Lo que Gubern denomina metáforas visualizadas “constituyen una de las más curiosas convenciones lingüísticas de los cómics. Se define como una convención gráfica propia de los cómics, que expresa el estado psíquico de los personajes mediante signos icónicos de carácter metafórico<sup>748</sup>”.

<sup>748</sup> Gubern, Roman, op. cit., 148.

Kimura y Masuda enumeran cinco elementos del *manga* que expresan la importancia de los acontecimientos<sup>749</sup>:

- Tamaño y forma de la viñeta.
- Tamaño y forma del bocadillo.
- Tamaño y fuente de la tipografía.
- Tamaño, forma y cantidad del código visual (*keiyō*).
- Tamaño, forma y cantidad del código fonético (*onyū*).

Ya hemos analizado los tres primeros puntos, y el quinto punto lo estudiaremos en el siguiente apartado (onomatopeyas y mimesis). El cuarto punto corresponde a estas convenciones gráficas. *Keiyō* significa “comparación” o “expresión figurativa”, con lo que estos elementos visuales se asocian, por medio de la similitud de su forma, a otros referentes.

El *keiyō* se encuentra en las raíces del idioma japonés. Los *kanji*, heredados de China, suelen denominarse ideogramas por tratarse de símbolos capaces de representar una idea. Shirakawa Shizuka es un estudioso de la etimología japonesa que ha publicado varios libros sobre el origen de los *kanji*. En la figura 9.16 hemos seleccionado algunos de ellos<sup>750</sup>. A la derecha aparece la grafía actual del ideograma. Inmediatamente a su izquierda, la versión primitiva de ese término, y a su lado otra versión más avanzada. El autor incluye además una ilustración que represente de forma más clara la similitud entre el significante y el significado.



(Fig. 9.16)

<sup>749</sup> Kimura, Yoji y Nozomi Masuda, «Manga ni okeru kaju hyogen, peji nomekuri koka to manga no bumpo o megutte», *Kansai Daigaku Shakaigakubu Kiyo*, 32-2 (2001), 215.

<sup>750</sup> Koyama, Tetsurou, *Shirakawa shizuka san ni manabu kanji wa tanoshii* (Tokio: Shinchou Sha, 2006), 22, 79, 87, 117.



La imagen de la izquierda muestra el *kanji* río (*kawa*), que imita el reflejo ondulante de la luz sobre la corriente. A su derecha el término para el color blanco (*shiro*) tiene su origen en la forma y color del cráneo humano. El empleado para “frase” (*bun*) presenta mayor complicación. Los escribas de la antigüedad eran marcados o tatuados con trazos que protegieran su cuerpo, en base a la creencia de que algunos espíritus podían entrar en su cuerpo y corromperles. Aquellos que hacían posible que los textos pudieran perdurar y transmitirse debían de ser puros. *Tadashi* (corregir, correcto, justicia), tiene como origen la toma o conquista de una ciudad o población (el autor señala que una vez que el general colocaba un pie en la ciudad enemiga se consideraba tomada) . Es decir, aquel que logra la soberanía de un lugar actuaba justa y correctamente. A la derecha, *matsurigoto* (gobierno), que es una derivación del *kanji* anterior y *hoku* (父), que significa golpear. Este término implica tratar con dureza a los habitantes del lugar que corresponde, por justicia, a su dirigente.

Los ideogramas predisponen así al lector japonés a la decodificación de los signos presentes en el *manga*. Su origen se remonta a finales del s. XIX para transmitir mensajes telegráficos, y pueden encontrarse en publicaciones a lo largo del siglo XX. Sin embargo es en Japón donde tuvo mayor calado su uso entre la población<sup>751</sup>. El término *emoji* (絵文字) significa ideograma o pictograma. La distribución a finales de la década de los 80 en Japón de los PHS<sup>752</sup> (*Personal Handy-phone System*) incluía la opción de crear algunos símbolos mediante caracteres alfanuméricos. Fue gracias a un dispositivo llamado *Pocket Bell*<sup>753</sup> (ポケベル), que únicamente permitía intercambiar mensajes de texto, el que popularizó los *emoji* entre los usuarios, aunque seguía limitado a caracteres alfanuméricos. La mayoría de *smartphones* incluyen en la actualidad la configuración del teclado *emoji* en su sistema operativo, lo que permite una comunicación icónica similar a la de las metáforas visualizadas. Su función puede ser la de redundar en el significado de la frase o actuar como sustituto de alguna de sus partes (como nombres, verbos o adverbios). Algunos son incorporaciones

<sup>751</sup> Sternbergh, Adam, «Smile, you're using emoji», *New York Magazine* (2014). Acceso el 2 de septiembre de 2015. <http://nymag.com/daily/intelligencer/2014/11/emojis-rapid-evolution.html>

<sup>752</sup> <https://ja.wikipedia.org/wiki/PHS>. Acceso el 2 de septiembre de 2015.

<sup>753</sup> <https://ja.wikipedia.org/wiki/無線呼び出>. Acceso el 2 de septiembre de 2015.



explícitas del lenguaje del *manga*, como bocadillos (☁️) o bocadillos con metáforas visualizadas (💬). También aparecen símbolos cinéticos (🌀), de enfado (😡) o expresiones que ilustran una situación tensa (😬). Otros, aunque empleados en el *manga*, son incorporaciones provenientes de los cómics estadounidenses, como el mareo (🌀), amor (❤️), desamor (💔), peligro o muerte (💀), sorpresa (!?), ira (🔥) o sonidos armónicos (🎵). “Su función es parecida a la de las onomatopeyas y las mimesis, ya que se utilizan para expresar «lo que no se puede dibujar/ver» como estado emocional<sup>754</sup>”. En las siguientes figuras veremos algunos ejemplos de su uso en nuestra muestra.

En la figura 9.17 podemos ver varios ejemplos de estos signos metafóricos. En las viñetas de la zona superior izquierda (“Evangelion” y “Fullmetal Alchemist”) los globos contienen puntos suspensivos en la primera, representando la duda del personaje, y una línea curvada en la segunda, que actúa como metáfora de su dolor.

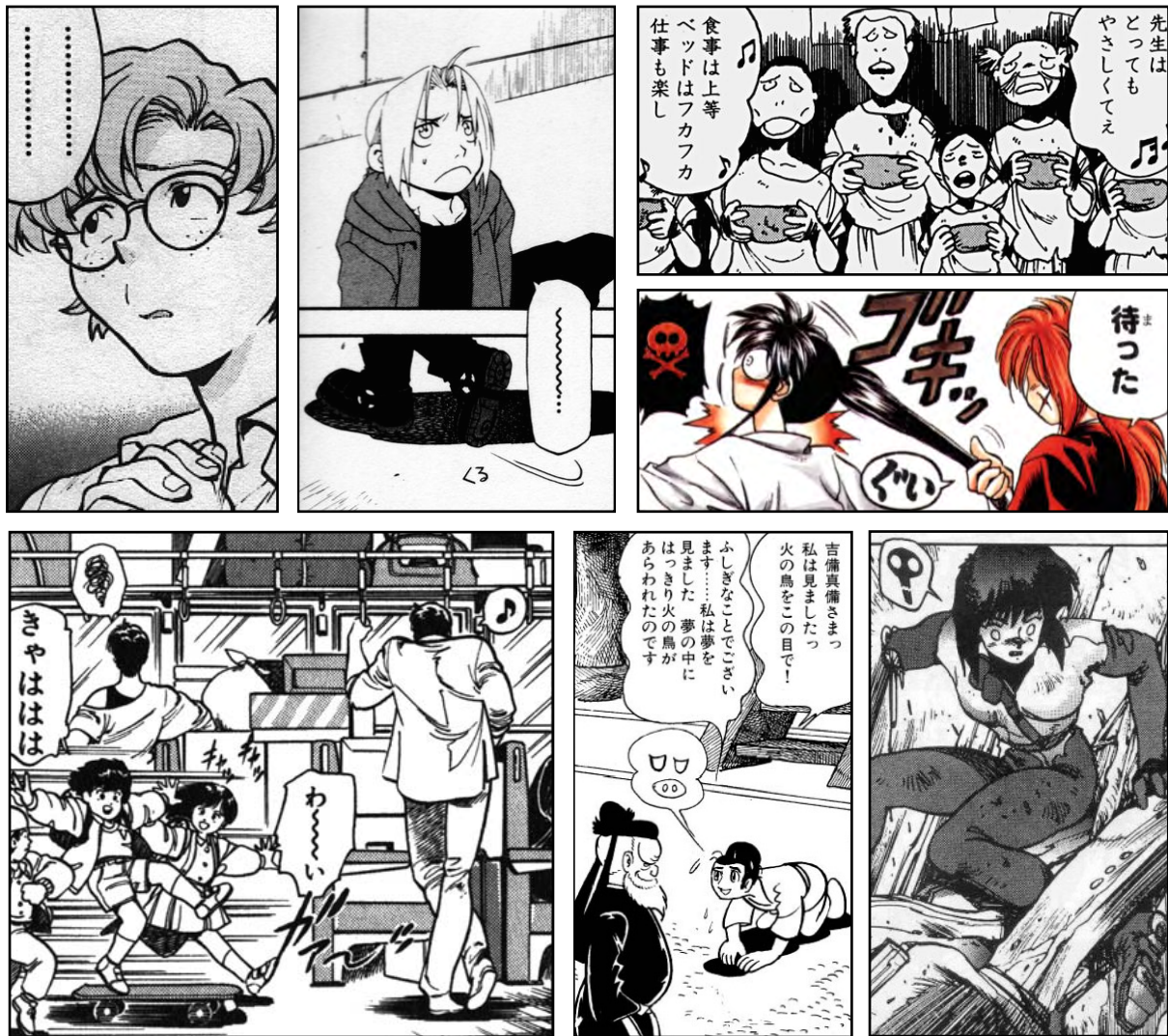
Bajo estas dos viñetas la imagen de “City Hunter” los globos de los personajes de espaldas representan sentimientos opuestos. Mediante la corchea que aparece en el globo a la derecha se indica que el personaje está de buen humor, tarareando una tonadilla. La mujer a la izquierda posee sin embargo un grupo de círculos, que suelen emplearse para representar el mal humor. El carácter gráfico de este signo es muy referencial a la propia materialidad del cómic, pues simula una serie de trazos enfurecidos y desordenados. La razón de ese malestar parece ser el grupo de niños que juega con el monopatín en el vagón del tren.

En la viñeta superior derecha (“Ghost in the Shell”) encontramos también notas musicales, aunque la expresión de los personajes dista de ser alegre y relajada. El conjunto de la página nos muestra que se ven obligados a cantar para poder recibir su comida por parte del carcelero.

Bajo ella vemos dos viñetas, de “Rurouni Kenshin” y “Ghost in the Shell” en la que el globo de los personajes contiene un calavera. Este signo, incorporado desde los cómics occidentales, representa enfurecimiento, odio o peligro. Al igual que las notas se trata de signos importados desde cómics norteamericanos donde su representación es convencional.

<sup>754</sup> Inose, Hiroko, *La traducción de onomatopeyas y mimesis japonesas al español y al inglés: los casos de la novela y el manga* (tesis doctoral: Universidad de Granada, 2009), 147-148.

Propio, no del *manga* sino del autor de la obra, es el que vemos en la viñeta central de la segunda fila. El personaje arrodillado contiene en su globo el rostro de Hyoutan-Tsugi, del que hablamos anteriormente. Este símbolo, inventado por Tezuka, se emplea cuando se quiere representar vergüenza, humor o aportar matices absurdos a la situación. En la viñeta de “Hi no tori” es el primer caso, finalizando la secuencia en la que Akanemaru promete esforzarse para ganar un torneo de escultura.



(Fig. 9.17)

La última de “Hi no tori” es la que más dificultades plantea a la hora de su adaptación al *anime*, ya que de hecho no aparece. El resto no se representan gráficamente, sino mediante la banda de sonido (como los silbidos y canciones) o a través de la actitud de los personajes. En el caso de *Evangelion* el personaje murmura en su plano correspondiente, mientras que en *Fullmetal Alchemist* Edward permanece callado.

En “Rurouni Kenshin” el movimiento se acompaña de un efecto sonoro cómico (ya que la interpretación de la metáfora del *manga* también lo es), mientras que en *Ghost in the Shell* el personaje se muestra preocupado, sin introducir más elementos que refuerzan la metáfora. La diferencia entre el medio gráfico y el audiovisual no debería ser un impedimento para su incorporación en el *anime*, aunque su empleo sea inferior, ya que:

La metáfora es una figura retórica, muy común en la poesía, en la que las palabras se utilizan con un sentido distinto del propio, en razón de cierta relación analógica. Por eso puede decirse que la palabra convertida en metáfora cumple una doble función de sustitución y de comparación<sup>755</sup>.

La incorporación de signos convencionales del cómic occidental se aprecia en la figura 9.18. En los globos de texto de “City Hunter”, “Jojo’s Bizarre Adventure”, “Slam Dunk”, “Evangelion” y “Bleach” se incluyen corazones como medio integrados en el texto. No pueden considerarse sufijos ya que no se acoplan a una palabra o raíz. Su función aquí es similar a la de los signos de admiración o interrogación, aporta un determinado matiz emocional a la frase. Este elemento, tal y como se presenta en las viñetas, no aparece en el *anime*, ya que su enunciación vocal no es posible.



(Fig. 9.18)

Las metáforas visualizadas pueden aparecer integradas en la imagen. La viñeta de “Evangelion” (fig. 9.19) muestra los trazos circulares que simbolizan el enfado de Misato, como vimos en la viñeta de “City Hunter” de la figura 9.16.

<sup>755</sup> Gubern, Roman y Luis Gasca, op. cit., 312.



El protagonista de “Slam Dunk” aparece con hogueras en sus ojos. El gesto del personaje y su texto complementan la ira que transmite esta metáfora visual. A su derecha, de la misma obra, dos nubes de vapor surgen de la cabeza de la chica, como si la ira convirtiera su cuerpo en una olla a presión. En “Rurouni Kenshin” el corazón aparece exento simbolizando los sentimientos de los personajes. Pueden aparecer textos en otros idiomas. Aunque el inglés sea un idioma popular, la rotulación del término *danger* transmite de forma visual la sensación de peligro.



(Fig. 9.19)

Además de los que pueden introducirse en globos de texto, “los iconos gráficos, que empezaron como un modo de énfasis de un diálogo, se han convertido prácticamente en abreviaturas taquigráficas de contenido. A veces están asociados a la expresión que representan<sup>756</sup>”. Robin E. Brenner elabora una lista de los más comunes<sup>757</sup>. En la figura 9.20 hay numerosos iconos de este tipo, como ojos en espiral, estrellas como símbolo de golpes y ojos angulosos que representan la ira, o líneas paralelas que indican que el personaje está ebrio (“Rurouni Kenshin”), o que simplemente se sonroja (“Evangelion”), gotas de sudor para el nerviosismo (“Gintama”), venas cruzadas en la frente de un personaje irritado (“Fullmetal Alchemist”), o una nariz hiperbólicamente sangrante, que simboliza la excitación sexual de un personaje (“Naruto”).

<sup>756</sup> Meca, Ana María, op. cit., 196.

<sup>757</sup> Brenner, Robin E., op. cit., 52-57.



(Fig. 9.20)



En el *anime* es muy común encontrar las metáforas visualizadas y tropos, que además “se representan en movimiento. Las líneas que indican sonrojo se colorean, los signos de ira palpitán sobre las cabezas de los personajes, y pétalos y plumas simbólicas flotan en la pantalla<sup>758</sup>”.

La adaptación no siempre es literal. El *anime* puede recurrir a estos símbolos aunque el *manga* no los presente. Su efectividad a la hora de representar emociones visualmente en un corto período de tiempo encajan con el sistema de producción del *anime*. Se transmite el tono de las viñetas mediante estos *imagotipos*.

<sup>758</sup> Brenner, Robin. E., op. cit., 75.



En la figura 9.21, en la viñeta superior izquierda de “Fullmetal Alchemist”, Edward recibe un fuerte golpe en la cabeza. Para mostrar el desvanecimiento el *anime* reduce el cuerpo del joven a líneas y un color plano y muestra una figura fantasmal dejando su cuerpo (fotograma izquierdo, primera fila), un símbolo de desmayo del *manga* y *anime*<sup>759</sup>. En la viñeta inferior, de la misma obra, Edward busca enfadado a su hermano. La serie *Fullmetal Alchemist* incluye unos rayos que salen de la cabeza del personaje, que aportan así un punto cómico a la escena.

La onomatopeya de “Slam Dunk” que aparece tras Katsuragi, se adapta en el *anime* mediante un símbolo visual, un enorme corazón que actúa como espacio donde se encuadra al personaje. En “Bleach” (viñetas arriba a la derecha) tras la imagen que nos sitúa en el instituto aparece el personaje irritado porque nadie cree su inverosímil historia.



(Fig. 9.21)



<sup>759</sup> Ibid., 52. En Japón existe la creencia de que los espíritus carecen de tronco inferior, con lo que es muy común representar a los espíritus mediante el torso o únicamente el rostro.

En el *anime* unas formas cuadrangulares (primer fotograma de la segunda fila), junto con la voz del personaje en *off*, simbolizan el enfado de la chica antes de que lleguemos a verla. La serie *Bleach* añade varios signos de interrogación (tercer fotograma, segunda fila) al espacio plano de Ichigo para representar su incomprensión de la situación. Este espacio es negro en el *manga*. Por último, *Rurouni Kenshin* incluye unas estrellas en el plano de la serie para reforzar la caída de uno de los personajes, elemento ausente en la obra original.

La función de las metáforas visualizadas en el *manga* es la de transmitir visualmente, mediante su particular simbología, los sentimientos o emociones de los personajes. Es una más de las consecuencias de la economía del lenguaje del cómic, dada su limitación espacial y la obligada convivencia de imágenes y texto: “Las limitaciones en la forma física del *manga* han obligado a los autores a encontrar toda clase de recursos para conseguir el objetivo final, que es implicar al lector en la historia<sup>760</sup>”. El *anime*, en todo el período temporal de la muestra, recoge estos símbolos. Por lo general aparecen en momentos cómicos, dado su carácter hiperbólico. “Los diferentes *imagotipos* que abundan en sus páginas y que contribuyen a manifestar estados de ánimo o reflejan situaciones estandarizadas. Estos pequeños símbolos son el equivalente icónico, respecto al conjunto de la imagen, de lo que serían las onomatopeyas dibujadas respecto al lenguaje escrito<sup>761</sup>”.

#### 4.6.4. El sonido de las onomatopeyas y las emociones de las mimesis

Para representar la “escritura fonética” se emplean varias convenciones que se consideran como algunas de las más representativas del cómic. La escritura fonética de los cómics “constituye su componente literaria, no reviste necesariamente el carácter de discurso lingüísticamente organizado, como lo prueban las onomatopeyas y los sonidos inarticulados<sup>762</sup>”, como vimos anteriormente. La primera aproximación a las onomatopeyas la haremos a través de la definición de Román Gubern:

---

<sup>760</sup> Meca, Ana María, op. cit., 196.

<sup>761</sup> Santiago, José Andrés, op. cit., 154

<sup>762</sup> Gubern, Román, 1972, 109.

Las onomatopeyas son fonemas con valor gráfico que sugieren acústicamente al lector el ruido de una acción o de un animal, o también como representaciones mediante la escritura fonética de ruidos o de sonidos emitidos por animales. Tiene un doble valor, fonético y gráfico. El impacto visual que supone este elemento en el interior de una viñeta tiene un valor fonético-plástico único del cómic<sup>763</sup>.

Mientras que los textos incluidos en los globos y didascalias presentan, generalmente, cierta uniformidad tipográfica, los sonidos en el *manga* son como cualquier otro elemento visual, se crea expresamente para esa viñeta. Sus características (forma, tamaño, grosor, opacidad) dependen además de los elementos que haya en la viñeta y sus intenciones expresivas. McCloud distingue cuatro características en las onomatopeyas<sup>764</sup>:

- **Volumen:** se indica a través del tamaño, grosor, inclinación y presencia de signos de exclamación. En la imagen izquierda de “Slam Dunk” (fig. 9.22) la onomatopeya ocupa el espacio de la viñeta en su eje vertical y horizontal, resaltando la intensidad de su volumen. En la imagen del centro, extraída de “Ranma” sucede lo contrario. El tamaño del texto situado a la derecha refleja la suavidad con la que Ranma ha esquivado el golpe de Akane. De un modo más sutil se refleja el toque que la chica recibe, con un tamaño de letra aún menor, sobre el dedo de Ranma. La viñeta derecha (“Jojo’s Bizarre Adventure”) incluye un signo de exclamación. La página muestra como un carruaje se acerca a la mansión Joestar cuando, súbitamente, una maleta cae al suelo. Mediante la admiración se intenta reflejar la sorpresa.



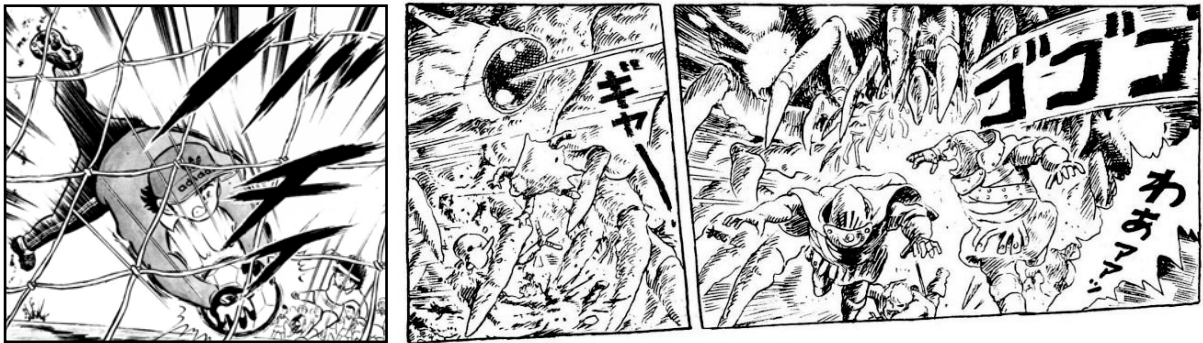
(Fig. 9.22)

<sup>763</sup> Gubern, Román, 1972, 151.

<sup>764</sup> McCloud, 2006, 147.

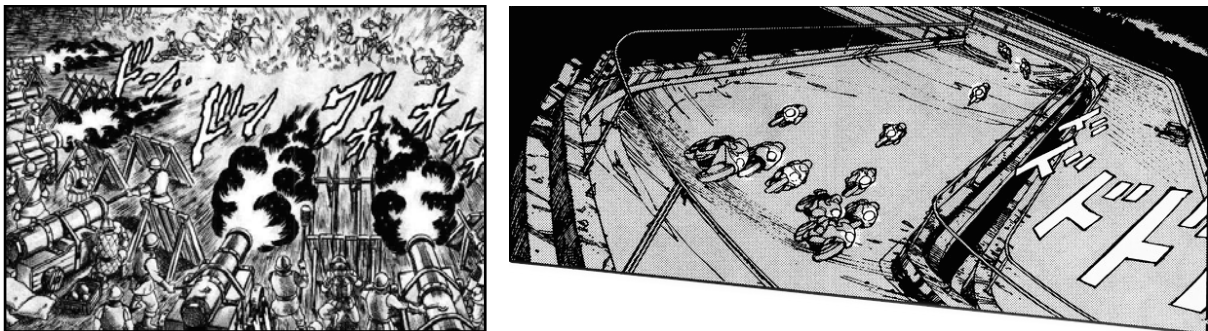


- **Timbre:** se refiere a la cualidad del sonido, grave, agudo, áspero, vago, definido, etc. Principalmente se transmite mediante la lectura del propio texto. Shoko Hamano<sup>765</sup> elabora una lista sobre cómo la letra inicial puede transmitir estos matices (*b* y *p* son tensas y explosivas, *t* y *d* relajadas y puntuales, *k* y *g* duras y profundas, *s* y *i* suaves, etc.). El texto de “Captain Tsubasa” (fig. 9.23, viñeta izquierda) transmite así una sensación tensa y explosiva (“bachii”). En las otras dos viñetas de “Nausicaä” se alternan sucesivamente sonidos agudos y graves de los insectos gigantes que persiguen a los personajes. A la derecha una gigantesca criatura produce con su movimiento un sonido profundo (“go go go”), mientras que en la viñeta izquierda otros insectos menores los emiten más agudos (“giaa”). Además la rotulación es más gruesa con el sonido más grave que con el agudo.



(Fig. 9.23)

- **Asociación:** la tipografía o estilo gráfico, así como su forma puede tratar de imitar o indicar la fuente sonora. La situación del texto entre los cañones de la viñeta de “Berserk” (fig. 9.24, izquierda) permite identificar fácilmente el origen de los sonidos. La viñeta de “Akira” curva las onomatopeyas siguiendo la trayectoria que las motocicletas describen en ese momento. Así se logra un efecto plástico al mismo tiempo que asocia el texto con el motor de los vehículos.



(Fig. 9.24)

<sup>765</sup> Hamano, Shoko, *The Sound Symbolic System of Japanese* (Stanford: CSLI, 1998), 99.

- **Integración gráfica:** desde el punto de vista del diseño estudia cómo se mezcla con los elementos de la imagen a través de su forma, línea, opacidad, etc. Masami Kurumada en “Saint Seiya” (fig. 9.25) representa la fuerza del golpe, no sólo mediante el tamaño y grosor de la letra, sino quebrando el texto tanto en su relleno como en el contorno, y modulando la inclinación de acuerdo a las diagonales indicativas de la imagen. En la página completa situada en el centro (“Fullmetal Alchemist”) los hermanos Elrich atacan simultáneamente a otros dos personajes. Esta temporalidad se refleja al superponer una misma onomatopeya (“dodon”). La integración gráfica se produce al reducir el texto a su contorno, eliminado el relleno. La verticalidad de la lectura y el peso que se le aplica refuerza además los golpes de los personajes. La página a la derecha, de “Naruto”, muestra dos momentos de una misma acción. En la viñeta horizontal de la parte superior el personaje comienza a girar su arma. La onomatopeya se sitúa a ambos lados manteniendo su forma. En la viñeta inferior la inercia acumulada por el arma se muestra en las marcas cinéticas presentes en las figuras y el entorno y la deformación centrífuga que curva la propia forma de las sílabas.



(Fig. 9.25)

Aunque los ejemplos señalados indiquen sonidos, su influencia en los planos del *anime* va más allá de la banda sonora. No podemos afirmar que las características que presentan las imágenes animadas se deban en exclusiva a las marcas señaladas en los textos, pero su notable presencia en el *manga* muy posiblemente afecte a las decisiones creativas de las adaptaciones.



Los efectos que transmiten gravedad o fuerza suelen afectar a la cámara, evidenciado su presencia. La viñeta de la figura 9.9 equivale en *Slam Dunk* a un plano en el que, además de un sonoro golpe, se aplica a la cámara una vibración que representa la caída del protagonista. Lo mismo sucede con el plano de *Jojo's Bizarre Adventure* de la misma figura o las imágenes de *Fullmetal Alchemist* de la figura 9.25. La cámara, mediante su movimiento, puede además acompañar el recorrido de las motocicletas en *Akira* mediante un giro gradual sobre el eje de profundidad (fig. 9.25).

La suavidad o tono también puede transmitirse mediante el movimiento de los personajes. En *Ranma* el equivalente a la viñeta de la figura 9.22 nos muestra al protagonista caer tras la chica ingravidamente, con tal suavidad que apenas produce un sonido. Esta sensación se enfatiza al mantener la reverberación de la acción inmediatamente anterior (el golpe de Akane contra la pared de madera). En *Nausicaä* los insectos más graves se mueven con cierta lentitud, mientras que los que producen sonidos agudos lo hacen más rápido. Y en *Naruto*, a medida que el arma gana velocidad, las marcas cinéticas van multiplicándose en la imagen.

Otro aspecto que podemos relacionar entre el *manga* y el *anime* es el efecto de montaje de cámara lenta. En los casos de *Fullmetal Alchemist*, *Captain Tsubasa* y *Saint Seiya* el movimiento se desarrolla desde un punto anterior al mostrado en la imagen (los hermanos atacando a los guardianes, el portero dirigiéndose hacia el balón y el caballero del Cisne moviendo su brazo hacia el hielo que protege el cadáver de su madre). Cuando se alcanza el instante reflejado en el *manga* la imagen se ralentiza hasta congelarse. La intensidad de las acciones se subraya mediante la muestra del momento elegido. Durante esos fotogramas estáticos el sonido actúa como elemento determinante de la temporalidad, ya que permanece como colchón sonoro sobre ellas. En el caso de *Berserk* el sonido está construido con la complejidad reflejada en la viñeta (varios cañones disparando simultáneamente, gritos de soldados, relinches de caballos). Sin embargo la imagen aparece congelada desde un principio, relegando gran parte de la fuerza expresiva a la banda de sonido.

Por lo tanto el *anime* puede decidir expresar una acción mediante el sonido sin acompañarlo de movimiento. Este recurso expresivo sí podemos situarlo como apoyado por el lenguaje del *manga*, aunque muy posiblemente se trate de un caso de *trade-of*. Dado que

crear sonoramente una escena es mucho menos costoso que animarla, este tipo de situaciones pueden darse para centrar los esfuerzos de la producción en otros momentos más importantes o cuya intensidad visual quiera resaltarse mediante el movimiento.

#### 4.6.4.1. Las onomatopeyas y mimesis en el idioma japonés

La presencia de los sonidos onomatopéyicos y miméticos en el idioma nipón es posiblemente mayor que muchos otros idiomas. En japonés existen más de 2.000 onomatopeyas y mimesis, lo que implica unas seis veces más que en el inglés<sup>766</sup>. Su uso es común tanto en el lenguaje coloquial como en medios escritos como la literatura, prensa o el *manga*. El uso de las expresiones onomatopéyicas y miméticas en la lengua japonesa se encuentra en casi todos los géneros<sup>767</sup>:

- **Onomatopeya:** equivalente de *giseigo*<sup>768</sup> y *giongo*<sup>769</sup> en el japonés. La palabra imita un sonido real, sea la voz humana, la voz de un animal o un sonido que procede de un ser inanimado.
- **Mimesis:** equivalente de *gitaigo*<sup>770</sup> y *gijogo*<sup>771</sup> en el japonés. Expresa un estado que no produce sonido, sea una emoción, un movimiento o la descripción del estado de las cosas.

Estas dos clases de palabras tienen un doble matiz: físico o emocional. El idioma japonés presenta además otro tipo de elemento que define la intensidad de ambos tipos, los denominados sonidos “claros” y “turbios”.

El silabario japonés denomina *seion* a todas las sílabas que se escriben (tanto en *katakana* como en *hiragana*) sin ningún añadido que las modifique. Por ejemplo, la sílaba

<sup>766</sup> Noma, Hideki, «Language Richest in Onomtopoeic Words», *Language Monthly*, 5 (1998), 30.

<sup>767</sup> Inose, Hiroko, op. cit., 16.

<sup>768</sup> Imitan la voz humana o de animales. Niimura, Izuru (ed.), *Kojien* (Tokio: Iwanami Shoten, 1998).

<sup>769</sup> Se refieren a sonidos reales producidos por animales, objetos, fenómenos naturales o mecánicos. Hiroko, op. cit., 37.

<sup>770</sup> “Es la mimesis y es la expresión fonética de lo que no produce ningún sonido en realidad”. Ibid.

<sup>771</sup> Se emplea para indicar las mimesis que expresan los estados emocionales (más bien que los estados de las cosas físicas). Flyxe, Martin, «Translation of Japanese Onomatopoeia into Swedish (With Focus on Lexicalization)», *Africa&Asia*, 2 (2002), 57.

“*ha*” (は, ハ) puede modificarse para que su lectura sea “*ba*” (ば, バ) o “*pa*” (ぱ, パ). Una definición más estricta es la de “los sonidos que tienen consonantes sordas que se oponen a las consonantes sonoras de *dakuon* (sonidos turbios)<sup>772</sup>”. Así los sonidos del tipo “*ba*” (“*ga*, *za*, *da*, *gi*, *ji*, *chi*, *bi*”, etc) se denominan *dakuon*, y los terceros, como “*pa*” (“*pi*, *pu*, *pe*, *po*”) *handakuon*.

La diferencia entre unos y otros es la intensidad del acto que representan. Por ejemplo, en la figura 8.7 la viñeta de “Slam Dunk” nos muestra la mimesis “*zukoon*” (ズコーン), que se refiere a una fuerte pérdida del equilibrio. Si Takehiko Inoue, autor del *manga*, hubiera decidido emplear el *seion* “*sukoon*” (スコーン) en vez del *dakuon* que finalmente aparece, el matiz de la pérdida de equilibrio sería más leve. Mediante la elección de *seion*, *dakuon* o *handakuon* (cuya función es muy similar a la del *dakuon*, indicando en ocasiones un carácter más suave al sonido o la sensación) el *mangaka* transmite la fuerza o grado con que se produce la acción o el sentimiento que está experimentando el personaje en ese momento. Según Ikuhiro Tamori<sup>773</sup> El *dakuon* implica sonidos más ruidosos que el *seion*. El matiz cualitativo afecta también al tamaño o número de los elementos implicados: “*dondon* es un sonido más ruidoso que *tonton*, y *boroboro* es una manera de verter cosas más grandes que *poroporo*. [...] *Gotsun* indica que el movimiento de golpear algo es más fuerte que *kotsun*, y *betabeta* una superficie más pegajosa que *petapeta*<sup>774</sup>”. Si la onomatopeya representa un sonido, el silencio puede considerarse una mimesis.

En el grupo de viñetas de la figura 9.26 (“Jojo’s Bizarre Adventure”) Joseph Joestar intenta averiguar si hay hospedaje disponible, mientras que el otro personaje parece ignorar su presencia. Como se puede ver en las dos primeras viñetas permanece callado. En la tercera, tras la insistencia de Joseph, una mimesis aparece sobre el personaje, “*shiiin*” (シイーン). Es frecuente encontrarla en varios *manga* y representa el silencio. En esta viñeta resalta la negativa a contestar a las preguntas del otro personaje, pero puede aparecer en otro

<sup>772</sup> Inose, Hiroko, op. cit., 30.

<sup>773</sup> Tamori, Ikuhiro, *Nihongo onomatope no kenkyu* (Kobe: Kobe Shoka Daigaku Keizai Kenkyujo, 1991), 161-165.

<sup>774</sup> Inose, Hiroko, op. cit., 34.

tipo de situaciones, normalmente como contrapunto a una expectación (un lugar vacío que debería estar lleno, un momento tenso en que ninguno de los interlocutores sabe qué decir o para indicar que, aunque los personajes permanezcan inmóviles y callados, el tiempo transcurre).

Si se tratara de un sonido, sería fácil traducirlo a la banda sonora. Al tratarse de una mimesis que pretende transmitir una sensación, la de silencio incómodo, se puede ver cómo en la serie animada el texto aparece en imagen. Las letras entran por la parte izquierda y avanzan horizontalmente hasta que desaparecen mediante una reducción progresiva de la opacidad. Esta decisión es una referencia explícita, no sólo a la obra original, sino al lenguaje del *manga*, ya que un efecto similar podría conseguirse mediante la súbita interrupción de los elementos de la banda sonora (ya que toda la secuencia contiene una pista de música incidental, además de sonidos ambiente).



(Fig. 9.26)

Según el director de *Gintama* este es uno de los ejemplos que mejor refleja la función de las mimesis:

En general las onomatopeyas no expresan el sonido, creo. El dibujante las pone para complementar su ambiente. [...] Bueno, una de las onomatopeya más clásicas es “shiiiiin”, ¿verdad? Se dibuja “shiiiiin” a pesar del silencio. Representa el ambiente en silencio. Es una de las más famosas y antiguas. El dibujante expresa el silencio en un dibujo<sup>775</sup>.

<sup>775</sup> Yoichi Fujita, entrevista en estudio Sunrise, 18 de septiembre de 2014.

Por lo tanto ampliamos el ámbito definido por Gubern sobre la representación onomatopéyica al presentarse los textos miméticos. Las onomatopeyas se refieren a sonidos procedentes de seres vivos e inanimados, mientras que las mimesis pueden describir movimientos o estados de elementos, y emociones. Sus características textuales además difieren de las que podemos encontrar en los globos o los cartuchos:

Por no formar parte de las frases, las onomatopeyas y las mimesis aquí no tienen funciones de adverbio, verbo, etc., sino que simplemente expresan los sonidos, movimientos, etc. Es decir, ya no existe la diferencia en las variedades de las funciones gramaticales que pueden tomar las onomatopeyas y las mimesis [...] No tener funciones gramaticales como elementos que forman parte de las frases habituales también puede haber causado la libertad mayor que el autor tiene para crear nuevas onomatopeyas y mimesis<sup>776</sup>.

Esta libertad es una herramienta que los autores pueden emplear, aunque no siempre se da el caso. Hay autores, como Katsuhiro Otomo, Tite Kubo o Kentaro Miura, que prefieren emplear el repertorio común del idioma japonés. Con ello se consigue una comprensión plena y clara de la fuente sonora (que puede omitirse, pudiendo crear fácilmente sonidos fuera de campo) o de los sentimientos del personaje. Otros, como Masami Kurumada, Hiromu Arakawa o Takehiko Inoue optan por generar onomatopeyas o mimesis propias mediante la combinación de otras ya existentes. Aportan novedad y sorpresa al lector, aunque el grado de elaboración que posean puede llegar a dificultar la comprensión.

En este aspecto hemos de citar un caso especial, el de Hirohiko Araki. El creador de “Jojo’s Bizarre Adventure” es uno de los *mangaka* más conocidos de Japón debido a la popularidad que ha alcanzado esta obra a lo largo de los 25 años que lleva publicándose. Algunos aspectos de su trabajo han traspasado las fronteras corrientes de la narrativa *transmedia*<sup>777</sup>. La elaboración y originalidad del vestuario de sus personajes le ha llevado a crear líneas exclusivas para la casa Gucci y ser objeto de exposiciones sobre su influencia en otros modistos. Su meticuloso reflejo de elementos arquitectónicos le valió ser elegido por el Louvre de París para crear el primer cómic de la institución sobre el museo. Las poses con las que se definen sus personajes son tan reconocibles por el público japonés que se pueden ver

---

<sup>776</sup> Ibid, 164.

<sup>777</sup> El flujo transmedia de este tipo de industria cultural suele ser *manga*, *anime*, videojuegos, música, *merchandising*, cine de acción real o incluso series de acción real en algunos casos muy notables, como *City Hunter*, *Ranma*, *Death Note* o *Shingeki no kyojin*.



modelos de marcas como Shisheido o Comme des Garçons imitándolas en campañas publicitarias y pasarelas.

El autor incluso aparece en uno de los episodios de *Gintama* (fig. 9.27), título con el que no tiene ninguna relación. Gintoki, el protagonista, conoce al *mangaka* creador de su obra, Hideaki Sorachi. El personaje se sorprende al descubrir que el autor de “Gintama” es un gorila que vive rodeado de desperdicios. El editor de la revista *Shonen Jump* le explica que la mayoría de autores de *manga* son gorilas, pero que Hirohiko Araki se trata de una excepción, ya que es un “hada inmortal<sup>778</sup>”. Se muestra así que el creador de “Jojo” es uno de los pocos *mangaka* cuyo rostro es reconocible por el público, aunque hay que señalar que son muchos los creadores de *manga* que prefieren mantenerse en un segundo plano y ni siquiera participan en la promoción de sus obras, escudándose en lo exigente de su trabajo para evitar todo tipo de acontecimientos mediáticos.



(Fig. 9.27)

#### 4.6.4.2. Análisis de “Jojo’s Bizarre Adventure”

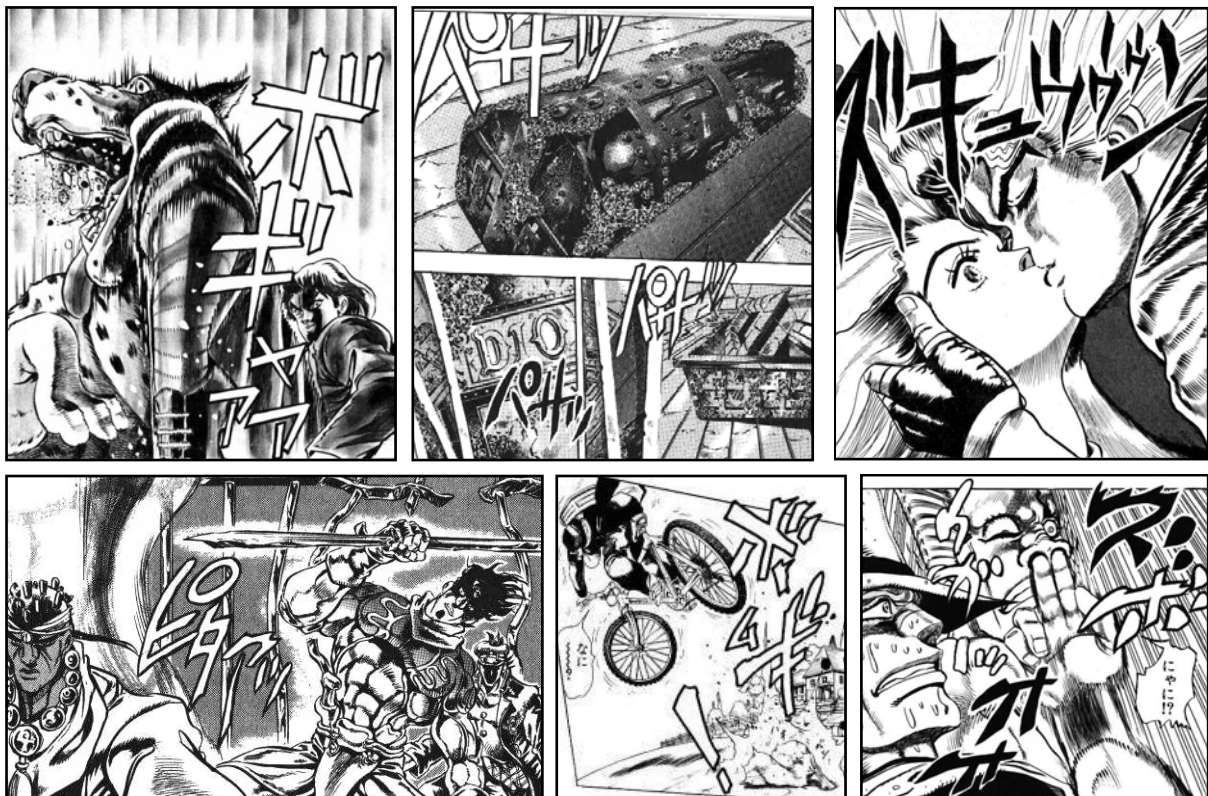
Pero en lo que respecta al *manga* su aportación más interesante para nuestro estudio son las onomatopeyas y mimesis. Como hemos indicado algunos autores combinan algunas ya existentes para crear otra nueva. Araki introduce neologismos propios que, en ocasiones, difieren completamente de los sonidos ya presentes en el idioma original. Para estos ejemplos tomaremos como referencia la base de datos más completa de onomatopeyas y mimesis de *manga* en *The Jaded Network*, con casi 2.000 entradas<sup>779</sup>.

<sup>778</sup> Sí es cierto que muchos *mangaka* sienten predilección por dibujarse a sí mismos como animales. Hiromu Arakawa, creadora de “Fullmetal Alchemist”, se dibuja al inicio de cada tomo una vaca. Masashi Kishimoto (“Naruto”) como un gato, el creador de “Dragon Ball” (Akira Toriyama) como un robot de aspecto canino y Eiichiro Oda, de “One Piece”, opta por un pez. Otros como Takeshi Obata (“Death Note”) optan por animales, frutas o personajes indefinidos, según el número.

<sup>779</sup> <http://thejadednetwork.com/sfx/>. Acceso el 20 de agosto de 2015.

En la figura 9.28 tenemos algunos ejemplos. Una patada, que normalmente se representa mediante la onomatopeya “baki” (バキ) o el adverbio “gotsun” (ごつん), Araki la representa mediante el término “boguiaaa” (ボギアア). Para un beso no deseado (es el caso de la viñeta izquierda de la primera fila, ya que para besos consentidos hay otras onomatopeyas en función de su intensidad) se suele emplear “buchuu” (ブチュー). En “Jojo” se emplea “zukyuuuun” (ズキュウウン).

Otras ya existentes se emplean con un significado completamente distinto. En la viñeta central de la fila superior vemos tres veces repetidas la misma onomatopeya “pasaa” (パサツ). Este sonido se suele interpretar para pasar las páginas de un libro o la fricción de la ropa. Aquí Araki lo emplea como mimesis musical o de efecto sonoro extradiegético, marcando rítmicamente la aparición de cada viñeta, como si de un golpe de percusión se tratara. Su función es la de crear un efecto de revelación del ataúd vacío del antagonista. Para otro tipo de situaciones crea sus propios términos. La viñeta izquierda de la fila inferior transmite simultáneamente mediante el sonido “pitaaa” (ピタアツ) el súbito giro del personaje de la izquierda y la sorpresa del protagonista, a la derecha, que ve cómo su



(Fig. 9.28)

enemigo le da espalda cuando estaba a punto de derrotarle. En la viñeta central inferior el sonido producido por una bicicleta al chocar con un objeto y salir despedida es “bomugui!” (ボムギ!). También puede introducir variaciones cómicas, como en la viñeta de la izquierda. “Zubo” (ズボ) aparece en el *manga* cuando alguien mete la mano en un lugar de donde luego no puede sacarla (como una máquina de venta de bebidas). Aquí se emplea para remarcar la introducción de los dedos de Hol Horse en la nariz de Polnareff. En esta viñeta también aparecen mimesis convencionales, como “kaka” (カカ), que resalta un movimiento rápido, y una variación de Araki, “kaga” (カガ), que continúa el recorrido y la mimesis mediante esta leve alteración. La integración gráfica o asociación de las onomatopeyas es un factor determinante a la hora de crear estas nuevas expresiones:

La presencia del dibujo da cierta libertad de creación de nuevas expresiones o neologismos. Las nuevas expresiones que no coincidan con el simbolismo fonético japonés, es decir las expresiones cuyo significado sea difícil de imaginar solo por leerlas, pueden aparecer gracias a la presencia de dibujos, que indican qué tipos de sonidos son o qué estados de emoción describen estas expresiones. Utilizar expresiones irregulares ortográficamente y que no se pueden pronunciar, por ejemplo, sería solo posible en presencia de los dibujos<sup>780</sup>.

Por lo tanto las características enumeradas por McCloud actúan como factor de anclaje y clarificador en caso de duda. Esto permite al dibujante crear nuevas onomatopeyas y mimesis sugiriendo su interpretación. La decodificación de su significado puede suponer un aliciente a la lectura del texto, ya que exige mayor participación y crea un código dentro de la propia obra, ya que en el caso de Araki muchas de sus expresiones propias se repetirán a lo largo de la (extensa, y aún en publicación) obra.

La serie dirigida por Naokatsu Tsuda y Kenichi Suzuki presenta visualmente las onomatopeyas y mimesis<sup>781</sup>. En el *anime* se concreta el efecto de sonido desde los matices que tienen las letras que forman la onomatopeya<sup>782</sup>. El resultado del estudio David Production es bastante fiel al *manga*. En la mayoría de los casos no se produce una sustitución, sino una complementación. Además del texto que puede leerse en la imagen se

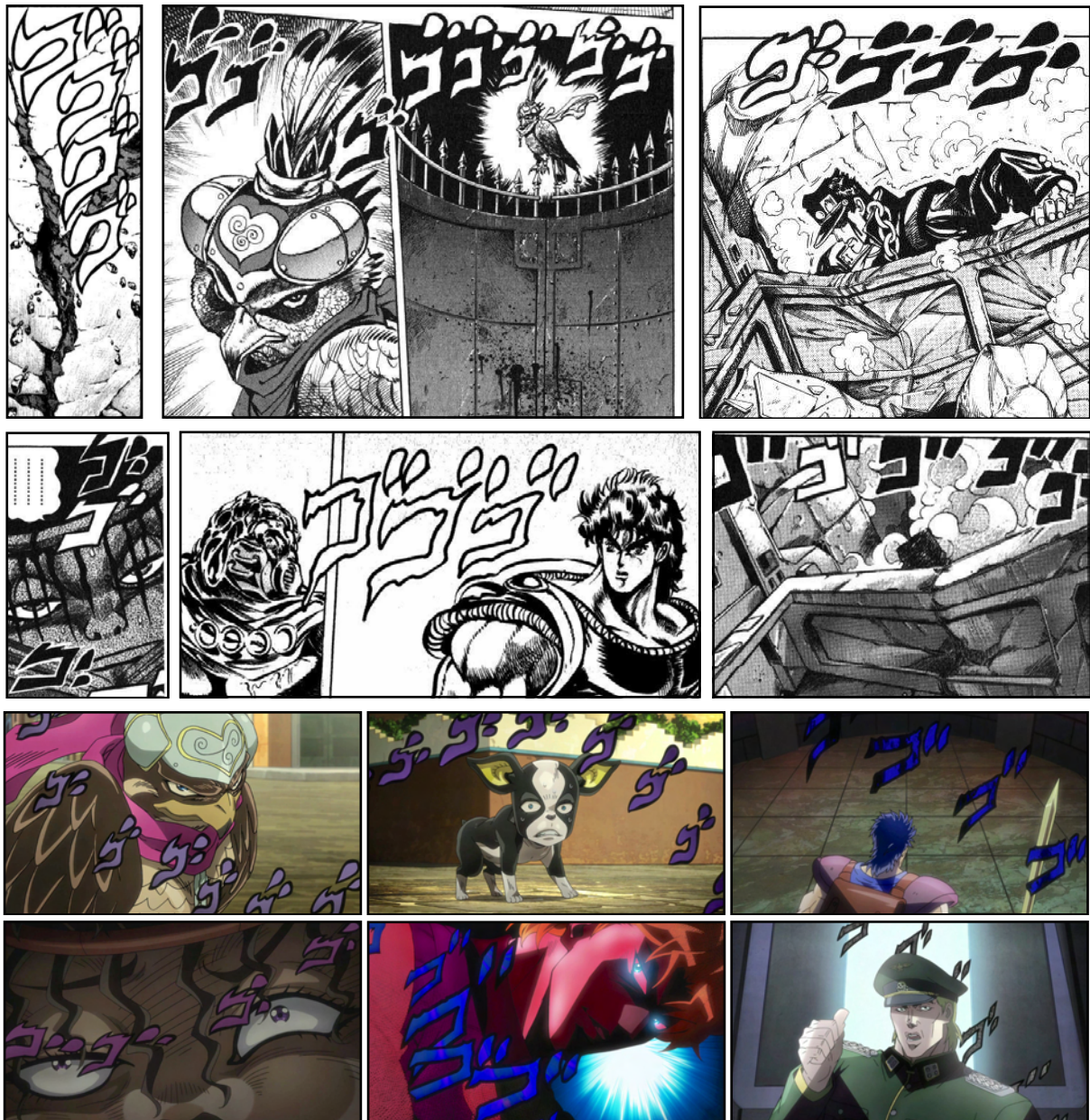
<sup>780</sup> Inose, Hiroko, op. cit., 165.

<sup>781</sup> Esto, aunque no es insólito en el *anime*, se emplea en muy contadas ocasiones. En esta serie se pueden encontrar onomatopeyas en pantalla en cada capítulo, con una presencia notable en el plano.

<sup>782</sup> Yuji Matsukura, entrevista en Studio J.C. Staff, 16 de septiembre de 2014.



incluye algún tipo de sonido que evoque la misma sensación, produciéndose así cierta redundancia. Se produce el efecto que señalaba Matsukura al “aplicar la técnica de meter las letras directamente en la pantalla, ya que no se entiende solo como un efecto de sonido<sup>783</sup>”. Esta es la principal función de las mimesis, transmitir emociones asociadas a un término. La más reconocible de “Jojo’s Bizarre Adventure” es una mimesis emocional. Transmite una sensación incómoda, de amenaza. Se puede aplicar al “aura” que emana un personaje, un lugar, una situación, o que otro personaje percibe.



(Fig. 9.29)

<sup>783</sup> Ibid.

En la figura 9.29 vemos varios ejemplos de esta mimesis, cuyo estilo de rotulación, forma y relleno puede variar. Mediante la repetición de la sílaba pretende crear un ambiente, una suerte de banda de sonido continua en la viñeta. En el próximo ejemplo podemos ver cómo Araki plasma, en un medio gráfico, las principales funciones sintácticas del sonido.

#### 4.6.4.2.1. Funciones del sonido

En las páginas y fotogramas de la figura 9.30 Avdol siente que algo extraño sucede. Mira una cucharilla tirada en el suelo y decide entrar en la cocina. Además de ver el menaje esparcido por el suelo, se percató de que la puerta del refrigerador permanece abierta. Dos viñetas muestran una mano inmóvil tras ella para desvelar (viñeta de la izquierda) a la madre del protagonista inconsciente en el suelo. Según Chion las funciones del sonido en la cadena audiovisual, presentes en esta secuencia, son<sup>784</sup>:

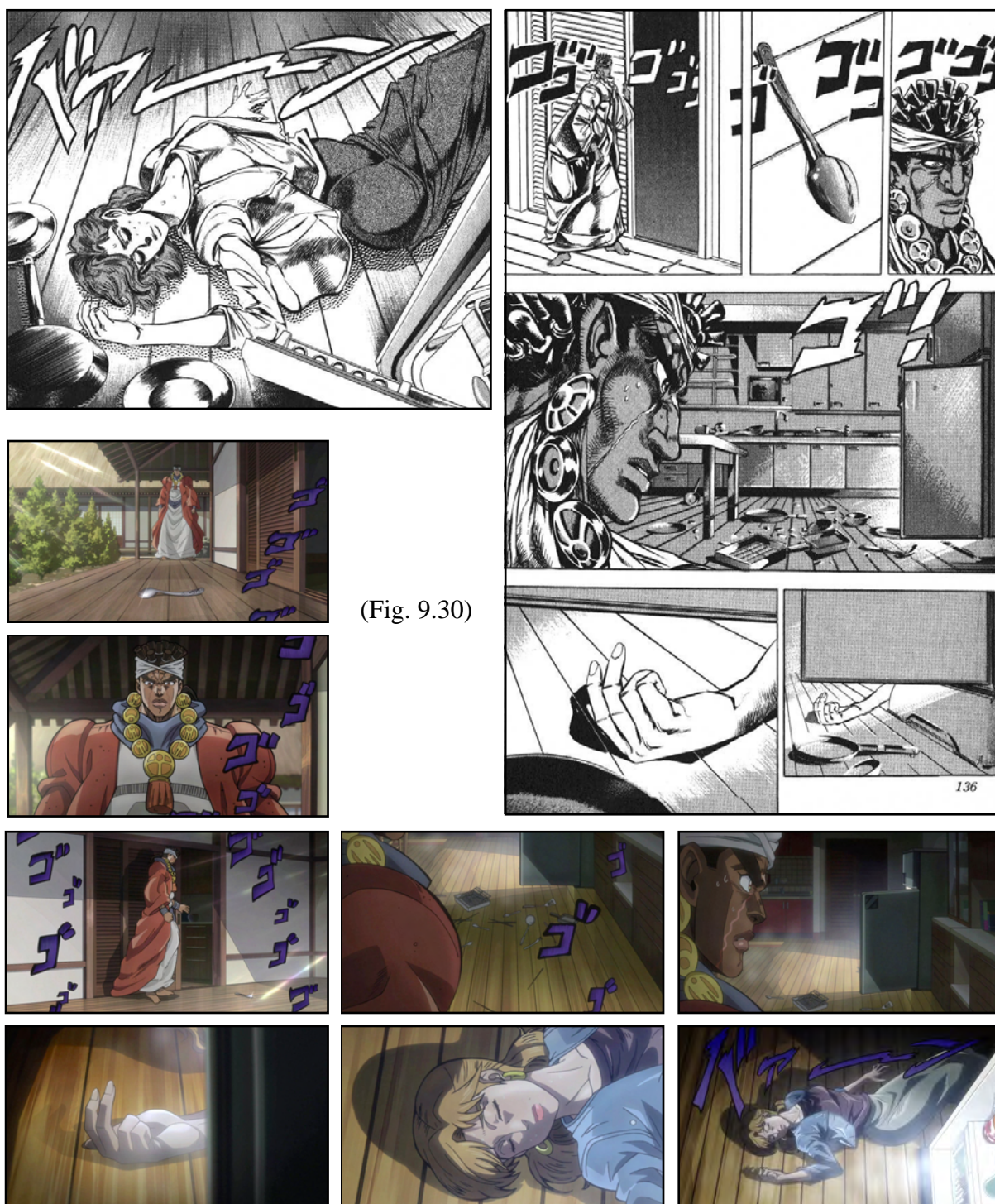
1. **Reunir:** el sonido puede enlazar imágenes de modo que fluyan unificadamente. En el caso de la figura 9.30 la mimesis continua “go go go go go” hilvana temporalmente la discontinuidad mediante el encabalgamiento de audio. Se puede observar cómo el texto continúa entre la segunda viñeta y la tercera bajo el *gutter*. Además del tiempo, unifica el espacio ya que se puede ver cómo las sílabas se integran por la puerta en la tercera viñeta. En la cuarta incluso su forma sobrepasa los límites de la viñeta. En los fotogramas del *anime* la mimesis textual está presente. Además se puede escuchar un sonido grave continuo desde el primer plano hasta la mitad del cuarto (tercer fotograma de la penúltima fila). La desaparición de este efecto coincide con la ausencia de la mimesis.
2. **Puntuar:** se refiere al sentido gramatical de “poner comas, puntos y coma, puntos, signos de exclamación, de interrogación, puntos suspensivos, que modularán el sentido y el ritmo del texto, o lo determinarán<sup>785</sup>”. La puntuación puede ser visual o sonora, y el uso de la música incidental (aquella que se compone exclusivamente para la obra audiovisual y cuyo ritmo es sincrónico al de la imagen) es uno de los tipos más extendidos de puntuación. En la figura 9.30 la puntuación se produce en la última imagen en la que vemos a la mujer inconsciente. Mediante la mimesis “baan” (バァーン) se marca este

<sup>784</sup> Chion, Michel, op. cit., 44-52.

<sup>785</sup> Ibid., 45.



momento. Este sonido no hace referencia a ningún fenómeno físico, no hay una fuente que lo emita. Hirohiko Araki lo emplea como elemento de puntuación para resaltar una escena, acción o personaje. Es otro de los elementos más característicos de “Jojo’s Bizarre Adventure”, como puede verse en la figura 9.31. Al igual que en esta secuencia, se puede ver en muchas otras a lo largo de la serie.



La puntuación en el *anime* no se reduce a la introducción del texto. El tercer fotograma de la última fila muestra un primer plano de Holly. La cámara se aleja y sucesivamente van apareciendo las letras y sílabas que componen la mimesis. La cámara detiene su movimiento y el texto se organiza hasta su posición final, que es la que se puede apreciar en el tercer fotograma de esa fila. Se crea además un efecto sonoro, similar a un golpe seco, que complementa la lectura. La puntuación en la serie se produce mediante el texto, el movimiento de cámara y el sonido.

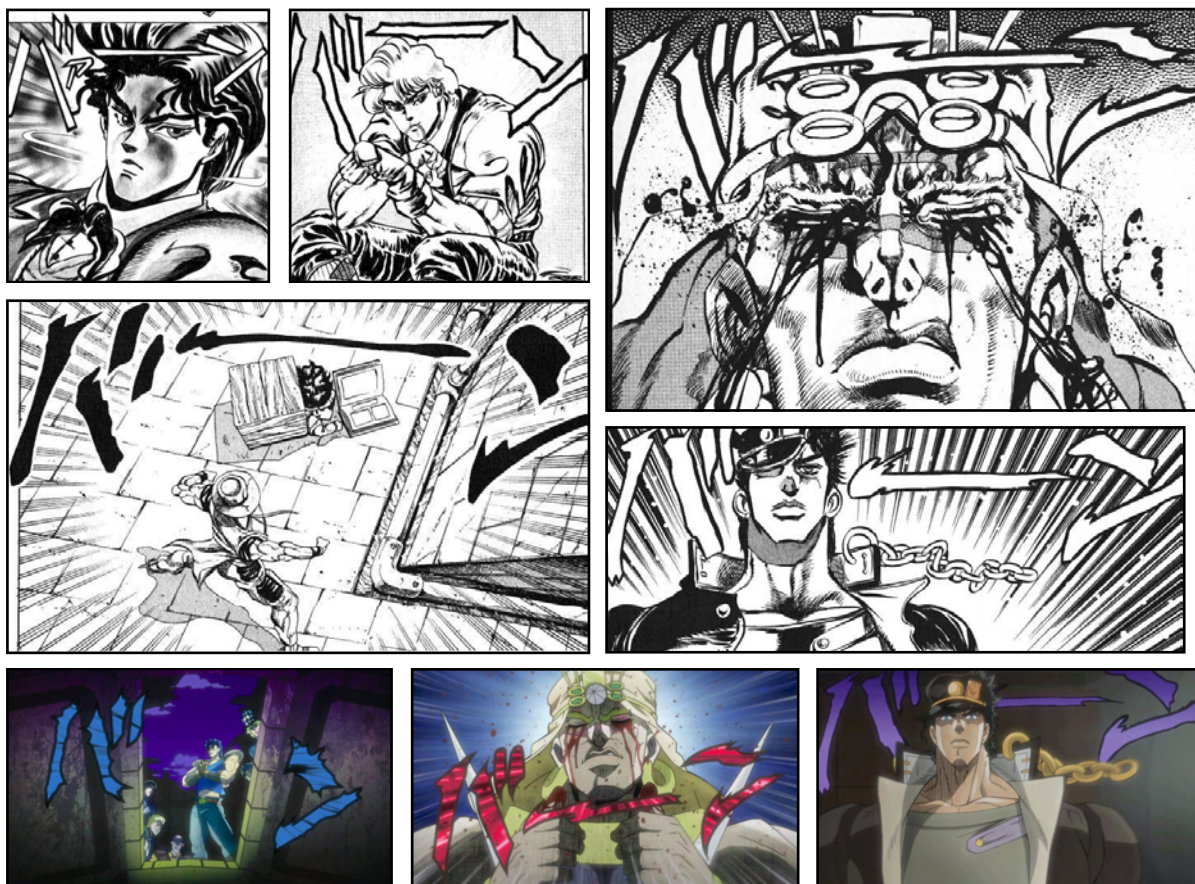
3. **Anticipar:** el sonido “confirma o desmiente determinadas expectativas o direcciones de evolución asimiladas por el espectador<sup>786</sup>”. En el caso de “Jojo” estas onomatopeyas y mimesis anticipan, y posteriormente confirman, la sensación de peligro o desasosiego. La estructura que Araki emplea con este sonido es la de introducirlo en una imagen aparentemente tranquila y la mantiene hasta que vemos el elemento que será el núcleo de la escena, aquel que provoca la amenaza e inestabilidad, como sucede en los planos y viñetas de la figura 9.30.
4. **Separar:** el silencio es una excepción en el *anime* y una constante en el *manga*. En la vida real es muy difícil encontrar situaciones absolutamente silentes. Por esa razón los técnicos de sonido han de grabar lo que se conoce como *wildtrack* o pista de “sonidos ambiente” para luego editarla como colchón de la escena que transcurre en ese espacio. Al mantenerse la mimesis a lo largo de las viñetas su ausencia produce, precisamente, silencio. El *anime* traduce esta estructura haciendo desaparecer tanto texto como sonido en los planos de la mano de Holly, para introducir un golpe sonoro en el plano en el que se la ve (fotogramas dos y tres de la última fila), anulando el silencio.

Chion enumera sus funciones para el cine. Araki, en un medio silente como es el *manga*, logra reflejarlas en siete viñetas consecutivas. La capacidad del *mangaka* para producir, no solo sonido, sino sensaciones y efectos rítmicos sonoros puede ser una de las razones que influyeran en la introducción de sus mimesis y onomatopeyas en la serie animada.

---

<sup>786</sup> Villafañe, Justo y Norberto Mínguez, op. cit., 230.





(Fig. 9.31)

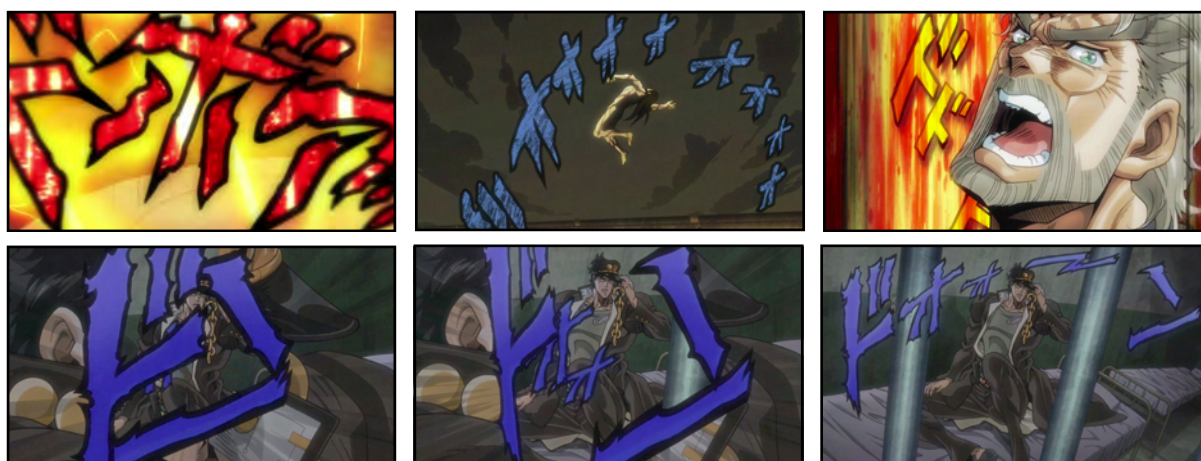
Su interés en el sonido no se limita a los recursos narrativos. La influencia de la música también está muy presente en “Jojo’s Bizarre Adventure”. El título de la obra es una referencia extraída del tema de The Beatles “Get Back<sup>787</sup>”. Muchos de los nombres de los personajes están basados en grupos musicales, algunos incluso se denominan exactamente igual que su referente (en la edición norteamericana algunos personajes como *Oingo* y *Boingo*, *Kenny G* y *Vainilla Ice* tuvieron que cambiar su nombre por problemas de derechos).

Araki introduce además en determinados momentos mimesis similares a las que puede producir la banda sonora de una película o serie de televisión para enfatizar dramáticamente un momento. En algunos capítulos de la serie pueden escucharse las voces de los personajes saltar del plano diegético al extradiegético para verbalizar estos sonidos, marcando el final del episodio (los dobladores imitan sonidos similares a un redoble de tambor). Mediante la repetición de determinados sonidos Araki logra un efecto similar al *leit-motiv* musical, logrando asociar la sensación provocada por los textos a las situaciones y

<sup>787</sup> La primera frase de la canción reza “Jojo was a man who thought he was a loner”.

facilitando así la función sonora de anticipación. La banda sonora de la serie tiene sus propios *leit-motiv* musicales (los combates, victorias, apariciones de villanos, héroes, situaciones cómicas e incluso espacios tienen sus propios temas musicales que terminan siendo reconocibles a lo largo de los episodios). Se añade mediante la integración de mimesis y onomatopeyas el tipo de *leit-motiv* creado para el *manga*, operando este concepto a un doble nivel, ya que en ocasiones coincide uno textual con otro musical.

El *anime*, no obstante, se reserva la introducción de estos textos para momentos muy concretos. En el *manga* podemos encontrarlos en todas las páginas. La serie los guarda para los momentos más importantes del capítulo, aplicándose puntualmente las funciones sonoras enumeradas anteriormente mediante su uso.



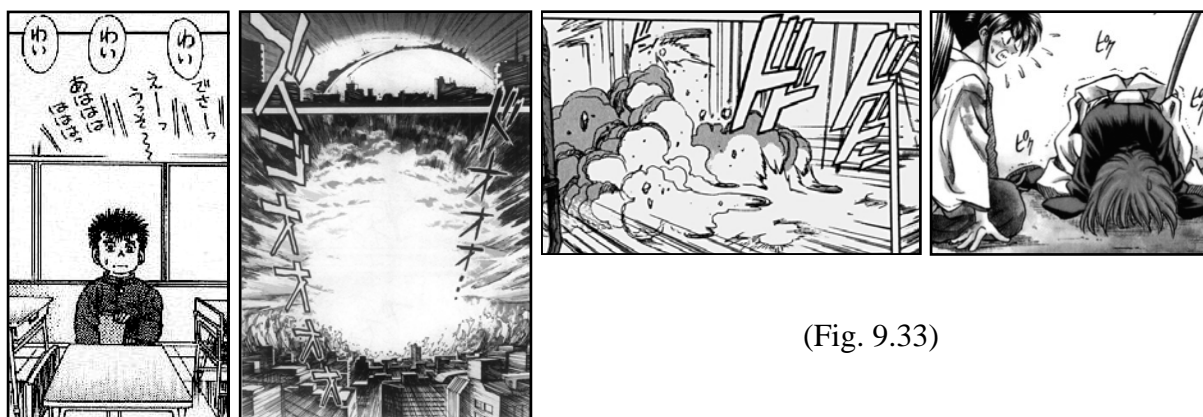
(Fig. 9.32)

En la composición y forma se pueden encontrar las funciones descritas por McCloud. El fotograma izquierdo de la primera fila (fig. 9.32) expresa el volumen mediante el tamaño y grosor. La onomatopeya incluso se ve recortada por los límites del cuadro dado su tamaño. En el fotograma central vemos la asociación. El texto mimético de la derrota rodea al personaje en su trayectoria marcando el recorrido de la caída. El fotograma de la derecha muestra la integración gráfica, al colocarse al personaje en primer plano, la mimesis en segundo y el espacio cinético al fondo. El texto, además, presenta el mismo color que el espacio, aunque un leve sombreado le separe de él para aportar volumen y profundidad. Estos textos cuentan con un movimiento animado propio, con lo que su integración en la imagen se aborda como si se tratara de personajes o elementos.

En la segunda fila vemos cómo el texto mimético actúa como transición entre dos planos. Tras finalizar la acción en el primer plano (fotograma izquierdo, segunda fila) aparece una sílaba y letra desde los laterales de la imagen. Después de solaparse en la zona central comienzan a distanciarse. A medida que se alejan, en el espacio que las separa, aparece el plano posterior (fotograma central). Las sílabas restantes aparecen y, cuando las dos primeras (ド y ン) alcanzan los laterales el plano anterior desaparece y se forma el texto en su composición final (derecha), “dokakaan”, (ドカカーン). Este caso muestra una integración gráfica espacial y narrativa, al actuar sucesivamente como cortinilla de transición, elemento de puntuación y objeto de lectura. El *anime* puede aportar de este modo nuevas funciones a elementos presentes y reconocibles del lenguaje del *manga*. La referencia entre un medio y otro es clara pero la obra original no es determinista, sino que plantea elementos que el *anime* toma para adaptarlos a las posibilidades narrativas que ofrece la animación y el lenguaje audiovisual.

#### 4.6.4.3. Temporalidad de las onomatopeyas

Hemos visto cómo mediante la repetición de una mimesis se pueden enlazar imágenes para unificarlas. De un modo similar “estas expresiones logran el efecto del tiempo o la continuación de una acción<sup>788</sup>”. Se suman así a la particular configuración temporal del tiempo en la viñeta producida por la lectura del texto de los globos.



(Fig. 9.33)

El primer ejemplo de la viñeta 9.33, a la izquierda, muestra lo que parece ser una instantánea. La cantidad de mimesis y globos que hay sobre Ippo permiten deducir que varios

<sup>788</sup> Ioti, Michihiro, «Buntai to shite mita manga no kotoba», *Nihongogaku* 8/9 (1989), 69.



compañeros están cuchicheando fuera de campo. Su reiteración muestra que la acción a la que se refiere puede producirse varias veces.

La viñeta vertical del centro divide en dos fases la deflagración de una bomba de gran potencia. La duración de la onda expansiva se transmite mediante dos onomatopeyas, una cada lado, que se extienden a lo largo de toda la página. En la viñeta superior derecha (“Ghost in the Shell”) se pueden ver varias nubes acompañadas de la misma sílaba onomatopéyica superpuesta en un caso y sucesiva en otro. Se representan así los disparos que se están produciendo. Es el sonido gráfico, y no la imagen, la que refleja esta temporalidad. Lo mismo sucede en la imagen inferior de “Rurouni Kenshin”, donde las pequeñas mimesis revelan el triple movimiento (efectivamente, aunque simbólicamente puede ser mayor) del personaje.

El *manga* tiene aquí un recurso muy efectivo a la hora de representar los acontecimientos, ya que a través del texto puede dar a entender la repetición de acciones y duración de un momento. Esta temporalidad se refleja en todos los casos en el *anime*. En *Hajime no Ippo* al personaje se le anima a lo largo del plano mientras las conversaciones se intuyen en la banda de sonido. La bomba en *Evangelion* se representa mediante dos planos de varios segundos en los que el sonido va *in crescendo* desde frecuencias graves hasta otras más agudas a medida que la onda expansiva se dirige hasta la cámara. Tanto la serie como el posterior largometraje emplean los mismos planos con una duración muy similar. En *Ghost in the Shell* y *Rurouni Kenshin* se animan las respectivas acciones. En el largometraje de Mamoru Oshii los disparos se animan individualmente, produciendo cada uno sus nubes y daños particulares. En la serie de Kazuhiro Furuhashi el mismo movimiento se repite varias veces, con lo que se evita el animar cada uno por separado, produciendo así un efecto cómico similar al del *manga*.

Vemos así como los sonidos representados gráficamente en el cómic puede implicar una determinada duración en los planos correspondientes al *anime* y una serie de movimientos que, en función del tono de la escena, deberán ser más o menos elaborados. La capacidad de síntesis del *manga* también permite al *anime* reflejar esas acciones con más dinamismo y veracidad, mostrando explícitamente acciones únicamente insinuadas en la obra original.

Muchos de los signos empleados por el cómic japonés que caracterizan visualmente las fonaciones y sonidos (morfología de los globos, perigramas, rotulación) se adaptan en la banda sonora reflejando las intenciones originales del *manga*. El *anime* restituye sonoramente elementos gráficos que a su vez hacen referencia a otros sonidos. En el *manga* se elige qué elementos van a producir sonido y cuales no. Dado que se inscriben directamente sobre la imagen y ocupan una parte importante del espacio su inclusión ha de ser significativa. En el *anime* la presencia de elementos sonoros es más acusada, incluyéndose en la banda de sonido aquellos referidos a las onomatopeyas o sonidos producidos por acciones que carecieran de plasmación gráfica en el original. La coexistencia entre imagen y sonido y el mayor grado de referencialidad auditiva favorecen esta característica. Una excepción son las mimesis, que al referirse a sentimientos no se traducen directamente a elementos sonoros. En el *anime* se requiere la conjunción de otros elementos (gestualidad del personaje, modificación del espacio y la temporalidad, refuerzo con efectos sonoros o música) para producir las sensaciones transmitidas en el *manga*.

Las metáforas visualizadas, un medio expresivo no verbal del cómic, es otro elemento que el *anime* incorpora esporádicamente. Su carácter sintético encaja con las características de la animación limitada, permitiendo expresar de un modo sencillo sentimientos o emociones de los personajes.

La gran variedad de onomatopeyas y mimesis, así como las distintas grafías que permite el idioma japonés, aportan una riqueza formal y significativa al *manga* que el *anime* no suele presentar. Sin embargo algunas series, como *Jojo's Bizarre Adventure*, deciden trasladar esos textos visualmente a la animación. Se obtiene así una traducción sonora y textual que transmite las intenciones del *manga* ampliadas mediante los medios narrativos del *anime*.

Si bien las obras de televisión y salas cinematográficas reproducen las onomatopeyas como elementos sonoros, la traslación visual de metáforas visualizadas se da principalmente en productos para televisión. La evolución cronológica de este apartado puede observarse en dos aspectos. Por un lado la adaptación de metáforas visualizadas es más profusa en los títulos de las primeras décadas del estudio, aunque siguen apareciendo en menor medida en

las series de principios del s. XXI. Por otro se produce la introducción de onomatopeyas y mimesis en la imagen, textualmente, del mismo modo que aparece en el *manga*. Su plasmación no requiere de una tecnología específica, ya que basta con crear otra capa y animar las sílabas que componen en el texto como cualquier otra figura. Puede ser que la composición digital haya facilitado su inclusión en el *anime*, pero su ausencia o presencia parece deberse a una decisión de estilo por parte de los creadores de las series (*Jojo's Bizarre Adventure* y *Gintama* en nuestra muestra) que a la popularización de herramientas informáticas.

## 5. CONCLUSIONES

1. Tras el análisis comparativo hemos visto como se valida nuestra hipótesis sobre la integración de los elementos formales del *manga* en el *anime*. Los recursos del *manga* son empleados por el *anime* como modo de representación sintético, lo que le permite economizar recursos a la hora de construir formalmente una historia, reforzando lo que se conoce como animación limitada. El grado de integración de los rasgos del *manga* en el *anime* depende principalmente del formato de emisión, mostrando una mayor profusión las series para televisión que los largometrajes destinados a salas comerciales.
2. La hipótesis sobre la importancia del movilidad de los elementos se valida, ya que este sistema permite la simplificación del sistema productivo. No es solo el movimiento de los elementos que componen las capas, sino su estatismo, apoyado por el sonido y los movimientos de cámara, el que aporta el dinamismo a imágenes fijas. Esta característica de la animación limitada predomina en las series y se aprecia incluso en los largometrajes que presentan características propias de la animación completa.
3. Sin embargo no se valida nuestra hipótesis sobre la divergencia discursiva entre *manga* y *anime* debida a las técnicas de animación digital. Estas diferencias parecen deberse más bien al estilo, formato, tiempo y presupuesto de la obra audiovisual que a un determinismo tecnológico. La introducción de herramientas informáticas no ha cambiado la estructura bidimensional de la imagen. Las capas siguen manteniendo una relación de equidistancia y la cámara se desliza de forma paralela a la imagen o mediante *zooms* ópticos. Las posibilidades tridimensionales se aprovechan en el *anime* esporádicamente, y combinándose siempre con otros elementos bidimensionales.
4. En cuanto a la representación del espacio en el *manga* encontramos mayor variedad de tipos de perspectiva, encuadre, puntos de vista y marco. En *anime* estos aspectos se simplifican a favor de una unidad representativa. Observando las macroestructuras narrativas equivalentes en el *anime* vemos que la simplificación es más acusada en las series de televisión que en los largometrajes, que se asemejan más al *manga* al variar con mayor frecuencia estas características. En otros aspectos como la plasmación de la profundidad de campo y la configuración del fuera de campo es el *anime* el que, gracias



al empleo de distintas capas para crear una imagen, la movilidad de la cámara y el uso del sonido, tiene mayor riqueza de recursos respecto al medio gráfico. Las herramientas digitales han facilitado estos procesos que implican la composición del espacio y los elementos incluidos en él.

5. El *anime* efectúa una traducción a imagen en movimiento de la temporalidad estática codificada en las viñetas, determinando un tiempo de lectura fijo a partir del variable del *manga*. La sucesión de instantes que componen los fotogramas se determina en ambos medios, escogiendo qué se representa y cómo en función de su posición relativa respecto a las imágenes anteriores y posteriores. En *manga* y *anime* encontramos varios cronotopos específicos debido a la conjunción de sus particularidades temporales y espaciales. Las diferencias en los códigos empleados por ambos medios para señalar los accidentes temporales se observan en la monocromía del *manga* y el uso de filtros visuales y sonoros en el *anime*. El orden, duración y frecuencia pueden verse alterados por el grado de fidelidad de la adaptación y el ritmo particular de cada obra (cinematográfica o televisiva) que no siempre coincide con el del original. Las herramientas digitales acercan la temporalidad del *anime* hacia la animación completa al generar mayor tasa de fotogramas por segundo.
6. Los artificios gráficos que el *manga* emplea para indicar el movimiento de las figuras aparecen en el *anime* a pesar de que la proyección permita dotar de movimiento a los instantes inmóviles que al componen. Las series de televisión recurren a estos signos para delegar en ellos en la representación del movimiento sin necesidad de animar las figuras. Los largometrajes tienden a evitar su uso, marcando así las diferencias entra animación limitada y animación completa. La introducción de tecnologías digitales favorece esta independencia de marcas cinéticas del *anime* respecto al *manga*.
7. Las estructuras de montaje del *manga* se basan en la indicación del orden de lectura que controle la simultaneidad de presentación de la página. El *anime* delega en la secuencialidad de la proyección la distribución de los fragmentos del relato en función de la continuidad o discontinuidad de los hechos. Sin embargo la animación japonesa efectúa referencias explícitas al montaje del cómic, componiendo algunas imágenes en sus planos del mismo modo que aparecen en las páginas del *manga*, evidenciado así su

origen. Al igual que otros aspectos, este hecho se da casi exclusivamente en series de televisión. La variedad de transiciones presentes en el *manga* se traslada al *anime* en base a la capacidad de mostrar el paso de una imagen a otra, favoreciendo algunos tipos y eliminando otros. Como en otros apartados el tipo de adaptación afecta directamente a la correlación de las transiciones en *manga* y *anime*, ya que el contenido de los planos o viñetas afecta a su tipología.

8. La figura del narrador muestra que el proceso de adaptación audiovisual de nuestra muestra efectúa una representación fidedigna de este aspecto. La focalización y auricularización, que han de representarse mediante signos visuales y sonoros, son los apartados donde las diferencias son más evidentes, debido a la diferencia cromática de ambos medios y la capacidad del *anime* de incluir una banda de sonido, *manga* signos gráficos que tratan de reconstruir ciertas cualidades sonoras.
9. Las fonaciones y sonidos que aparecen en el *manga* implican una duración determinada en el *anime*. Este reconstruye las onomatopeyas mediante la introducción de sus referentes sonoros, mientras que las mimesis pueden traducirse en elementos visuales, narrativos, o inscribirse gráficamente en la imagen del mismo modo que aparecen en el *manga*. Las numerosas onomatopeyas y mimesis, así como combinaciones de silabarios e ideogramas del idioma japonés, enriquecen las capacidades expresivas del *manga*. El *anime* modula los sonidos y la interpretación de los locutores para intentar transmitir sonoramente estas intenciones. Las metáforas visualizadas, al igual que otras características discursivas del *manga*, aparecen en el *anime* como referencia directa al cómic.
10. El paso de la animación bidimensional y analógica a la tridimensional y digital supone una simplificación de algunos procesos de la animación, como el entintado, la iluminación o los efectos visuales, más que un cambio significativo en la narrativa del *anime*. Se mantiene la estructuración por capas, la profundidad basada en la composición del espacio más que en la movilidad de la cámara, que efectúa sus movimientos sobre la superficie sin penetrar en el campo profundo. El *anime* mantiene las características fundamentales de la animación limitada, el *animetismo*, siendo más pronunciada su presencia en las obras destinadas a televisión. Los largometrajes recurren,

excepcionalmente, a crear espacios en profundidad por lo que la cámara se desplace, acercándose a la animación completa y el *cinematismo* característico del cine de imagen real. Sí se aprecia una evolución formal en la muestra: las características mixtas de animación completa y limitada que presentan los largometrajes *anime* se aprecian en algunos productos para televisión de la primera década del s. XXI, al intentar reducir el número de características propias de la animación limitada. No obstante en los últimos años de nuestra muestra se observa una recuperación de este estilo por parte de algunos títulos particulares que reclaman la validez narrativa y formal de la animación limitada.

11. Mediante este análisis hemos examinado y relacionado los rasgos formales de la narrativa gráfica del *manga* con la construcción del discurso del *anime*, lo que supone una novedad respecto a la bibliografía existente. Aportamos además el estudio de la presencia o ausencia de los mismos en los diferentes apartados en los que hemos desglosado la representación de la historia que comparten ambos medios, en función del contenido de las imágenes, la relación que la narración secuencia crea entre ellas y el medio al que están destinados.

## 6. BIBLIOGRAFÍA

- AKITA, TAKAHIRO, *Koma kara firumu he. Manga to manga-eiga* (Tokio, NTT, 2005).
- AMIEL, VICENT, *Estética del montaje* (Madrid: Abada Editores, 2005).
- ARNHEIM, RUDOLPH, *Arte y percepción visual* (Madrid: Alianza editorial, 1979)
- AUMONT, JAQUES, *La imagen* (Barcelona: Paidós, 1992).
- AUMONT, JACQUES, ALAIN BERGALA, MICHEL MARIE y MARC VERNET, *Estética del cine* (Barcelona: Paidós, 1985).
- BAJTÍN, MIJAIL, *Teoría y estética de la novela* (Madrid: Taurus, 1989).
- BALÁSZ, BÈLA, *El film. Evolución y esencia de un arte nuevo* (Barcelona: Gustavo Gili, 1978).
- BARBIERI, DANIELE, *Los lenguajes del cómic* (Barcelona: Paidós, 1993).
- BAZIN, ANDRÉ, *Orson Welles* (Barcelona: Paidós, 2002).
- BAZIN, ANDRÉ, *¿Qué es el cine?* (Madrid: Ediciones Rialp, 1975).
- BENDAZZI, GIANNALBERTO, *Cartoons, 110 años de animación* (Madrid: Ocho y medio, 2003).
- BENVENISTE, EMILE, *Problemas de lingüística general II* (Madrid: Siglo XXI Editores, 1997).
- BERNABÉ, MARC, *Japonés en viñetas* (Barcelona: Norma Editorial, 2007).
- BERNDT, JAQUELINE, *El fenómeno manga* (Barcelona: Martínez Roca, 1995).
- BERNDT, JAQUELINE, «Traditions in Contemporary Manga», *Sings: Studies in Graphic Narratives*. Acceso el 12 de mayo de 2015. [https://www.academia.edu/2088614/Traditions\\_of\\_Contemporary\\_Manga\\_1\\_Relating\\_Comics\\_to\\_Premodern\\_Art](https://www.academia.edu/2088614/Traditions_of_Contemporary_Manga_1_Relating_Comics_to_Premodern_Art).
- BERNDT, JAQUELINE, «El papel del manga como cultura», *Nippon News*, 31 de mayor de 2012. Acceso del 12 de febrero de 2015. <http://www.nippon.com/es/views/b00802/>.
- BLUESTONE, GEORGE, *Novels into films. The metamorphosis of cinema into fiction* (California: University of California Press, 1957).

- BOBES, M.C., *La novela* (Madrid: Síntesis, Madrid, 1993).
- BORDWELL, DAVID, *Ozu and the Poetics of Cinema* (Princeton: Princeton University Press, 1988).
- BORDWELL, DAVID y KRISTIN THOMPSON, *La narración en el cine de ficción* (Barcelona: Paidós Comunicación, 1996).
- BORDWELL, DAVID y KRISTIN THOMPSON, *El arte cinematográfico* (Barcelona: Paidós, 1995).
- BRENNER, ROBIN E., *Understanding Manga and Anime* (Westport: Libraries Unlimited, 2007).
- BROWN, STEVEN T., coord. *Cinema Anime*, (Hampshire: Palgrave Macmillan, 2006).
- BURCH, NOËL, *Praxis del cine* (Madrid: Editorial Fundamentos, 1970).
- BURCH, NÖEL, *El tragaluz del infinito* (Madrid: Cátedra, Madrid, 1995).
- BUSCEMA, MASSINO, *L'enunciacione visiva* (Filmcritica, 1979).
- BUTLER, JEREMY G., *Television: Critical Methods and Applications* (Belmont, Routledge, 1994).
- CALZA, GIAN CARLO, *Ukiyo-e* (Londres: Phaidon Press Limited, 2007).
- CARRIER, DAVID, *The Aesthetics of Comics* (University Park: The Pennsylvania State University Press, 2000).
- CASETTI, FRANCESCO y FEDERICO DI CHIO, *Cómo analizar un film* (Barcelona: Paidós, 1994).
- CAVALLARO, DANI, *Anime and the Art of Adaptation* (Jefferson: MacFarland, 2010).
- CAVALLARO, DANI, *Anime Intersections. Tradition and Innovation in Theme and Technique* (London: McFarland & Co, 2010).
- CERDÁN, VÍCTOR, *Imaginación colectiva, comunicación y héroe en el relato japonés Paranoia Agent* (tesis doctoral: Universidad Complutense de Madrid, 2010).



- CHATMAN, SEYMOUR, «What Novels Can Do That Films Can't (And Vice Versa)» *Critical Inquiry*, 7 (1), (1980).
- CHATMAN, SEYMOUR, *Historia y discurso* (Madrid: Taurus, 1990).
- CHION, MICHEL, *La audiovisión* (Barcelona: Paidós Ibérica, 1993).
- CLINE, WILLIAM C., *Serials-ly Speaking: Essays on Cliffhanger* (Jefferson: McFarland & Company, 2006).
- COMA, JAVIER y ROMÁN GUBERN, *Los cómics en Hollywood* (Barcelona: Plaza y Janés, 1998).
- CUESTA, JOSÉ ANTONIO, «La entropía como creadora de orden», *Revista Española de Física*, vol. 20, n. 4, (2006).
- DELEUZE, GILLES, *La imagen-movimiento* (Barcelona: Paidós, 1984).
- DELEUZE, GILLES, *La imagen-tiempo* (Barcelona: Paidós, 1987).
- DELEUZE, GILLES, *Conversaciones. 1972-1990* (Valencia: Pre-Textos, 1999).
- DERIBERÉ, MAURICE, *El color en las actividades humanas*, (Madrid, Editorial Tecnos, 1964).
- DÍEZ PUERTAS, EMETERIO, *Narrativa Fílmica* (Madrid: Editorial Fundamentos, 2006).
- EISNER, WILL, *La narración gráfica* (Barcelona: Norma Editorial, 2000).
- EISNER, WILL, *El cómic y el arte secuencial* (Barcelona: Norma Editorial, 2009).
- EISNER, WILL y FRANK MILLER, *Eisner/Miller* (Barcelona: Norma Editorial, 2006).
- ESTRADA RANGIL, ORIOL, coord., *Del tebeo al manga: una historia de los cómics. Manga: made in Japan* (Barcelona: Evolution cómics, 2014).
- FELDMAN, SIMON, *La composición de la imagen en movimiento* (Barcelona: Gedisa, 2001).
- FLYXE, MARTIN, «Translation of Japanese Onomatopoeia Into Swedish (With Focus on Lexicalization)», *Africa & Asia*, 2 (2002).

FREDERIK, JIM, «What's Right with Japan?» *Time Asia*, vol. 162, nº 6, acceso del 25 de septiembre de 2014. [http://web.archive.org/web/20100403090055/http://www.time.com/time/asia/2003/cool\\_japan/story.html](http://web.archive.org/web/20100403090055/http://www.time.com/time/asia/2003/cool_japan/story.html).

GASCA, LUIS, *Tebeo y cultura de masas* (Madrid: Editorial Prensa Española, 1966).

GAUDREAULT, ANDRÉ y FRANÇOIS JOST, *El relato cinematográfico* (Barcelona: Paidós, 1995).

GENETTE, GERARD, *Palimpsestos. La literatura en segundo grado*, (Madrid: Taurus, 1989).

GENETTE, GERARD, *Figuras III* (Barcelona: Editorial Lumen, 1989).

GENETTE, GERARD, *Nuevo discurso del relato*, (Madrid: Cátedra, 1998).

GERROW, ROBIN, «An Anime Explosion, Challenging Themes, Complex Characters Make Japanese Animation a Global Phenomenon», University of Texas, acceso el 18 de agosto de 2014. <https://www.utexas.edu/features/archive/2004/anime.html>.

GOMBRICH, ERNST, *Sense of Order* (Londres: Phaidon Press, 1979).

GOMBRICH, ERNST H., *La imagen y el ojo* (Madrid: Alianza Editorial, 1987).

GRAVETT, PAUL, *Manga. La era del nuevo cómic* (Madrid: H. Kliczkowski, Madrid, 2004).

GREGORY, R. L., *The Intelligent Eye* (Londres: Weidenfield and Nicholson, 1970).

GRENVILLE, BRUCE, *Krazy! The Delirious World of Anime Plus Comics Plus Videogames Plus Art* (Vancouver: Vancouver Art Gallery and University of California Press, 2008).

GROUPE  $\mu$ , *Tratado del signo visual* (Madrid: Cátedra, 1993).

GUBERN, ROMAN, *El lenguaje de los cómics* (Barcelona: Editorial Península, 1972).

GUBERN, ROMAN, *Literatura de la imagen* (Madrid: Salvat, Madrid, 1973).

GUBERN, ROMAN y LUIS GASCA, *El discurso del cómic* (Madrid: Cátedra, 1988).

GUTIÉRREZ SAN MIGUEL, BEGOÑA, *Teoría de la narración audiovisual* (Madrid: Cátedra, 2006).

HAMANO, SHOKO, *The Sound Symbolic System of Japanese* (Stanford: CSLI, 1998).

HAMES, PETER, *The Cinema of Jan Švankmajer: Dark Alchemy* (Londres: Wallflower Press, 2008).

HARVEY, ROBERT C., «Comedy at the Juncture of Word and Image», *The Language of Comics. Word and Image* (Jackson: University Press of Mississippi, 2001).

HERNÁNDEZ PÉREZ, MANUEL, *La Narrativa Cross-Media en el Ámbito de la Industria Japonesa del Entretenimiento: Estudio del Manga, el Anime y los Videojuegos* (tesis doctoral: Universidad de Murcia, 2013).

HORKHEIMER, MAX y THEODOR ADORNO, *Dialéctica del iluminismo* (Buenos Aires: Editorial Sudamericana, 1988).

HORNO LÓPEZ, ANTONIO, *Animación japonesa. Análisis de series de anime actuales* (tesis doctoral: Universidad de Granada, 2013).

HORNO LÓPEZ, ANTONIO, «El arte de la animación selectiva en las series de anime contemporáneas», *Con A de animación*, 4, (2014).

HORNO LÓPEZ, ANTONIO, «Controversia sobre el origen del anime. Una nueva perspectiva sobre el primer dibujo animado japonés», *Con A de animación*, 2, (2012).

HUTCHEON, LINDA, *A Theory of Adaptation* (Londres: Routledge, 2006).

IMAMURA, TAIHEI, *Manga eigaon* (Tokio: Tokuma Shoten, 1992).

INOSE, HIROKO, *La traducción de onomatopeyas y mimesis japonesas al español y al inglés: los casos de la novela y el manga* (Granada: Universidad de Granada, 2009).

IOTI, MICHIIHIRO, «Buntai to shite mita manga no kotoba», *Nihongogaku* 8/9 (1989).

IWABUCHI, KOICHI, *Feeling Asian Modernities: Transnational Consumption of Japanese TV Dramas* (Hong Kong: Hong Kong University Press, 2004).

JENKINS, HENRY, *Convergence Culture: Where Old And New Media Collide*, (Nueva York: New York University Press, 2006).

JOHNSON-WOODS, TONI, *Manga: Anthology of Global and Cultural Perspectives*, (Londres, Continuum, 2010).

JUAN GINÉS, LUIS JAVIER DE, *El espacio en la novela española contemporánea* (tesis doctoral: Universidad Complutense de Madrid, 2004).

KAWAMATA, KEIKO, «Role of Trust in the Dyadic Relationship between the Author and the Editor in the Creation of Japanese Manga», *ESA Research Network Sociology of Culture Midterm Conference: Culture and the Making of Worlds* (2010). Acceso el 4 de abril de 2015. <http://ssrn.com/abstract=1692190>

KELTS, ROLAND, *Japanamercia* (Nueva York: Palgrave MacMillan, 2006).

KELTS, ROLAND, «Has Anime Lost its Cachet in America?», *The Japan Times*, 12 de noviembre de 2013. Acceso el 6 de diciembre de 2014. <http://www.japantimes.co.jp/culture/2013/11/12/general/has-anime-lost-its-cachet-in-america/#.VIw3NMb3CoU>

KERBAT-ORECCHIONI, CATHERINE, *La enunciación de la subjetividad en el lenguaje* (Buenos Aires: Edicial, 1997).

KERN, ADAM L., *Manga from the floating world* (Cambridge: Harvard University Asia Center, 2006).

KIMURA, YOJI y NOZOMI MASUDA, «Manga ni okeru kaju hyogen, peji nomekuri koka to manga no bumpo o megutte», *Kansai Daigaku Shakaigakubu Kiyo*, 32-2 (2001).

KINSELLA, SHARON, *Adult manga* (Richmond : Curzon Press, 2000).

KODAMA-RICHARD, BRIGITTE, *Mil años de Manga* (Barcelona: Electa, 2008).

KOYAMA, TETSUROU, *Shirakawa shizuka san ni manabu kanji wa tanoshii* (Tokio: Shinchou Sha, 2006).

LAMARRE, THOMAS, *From Animation to Anime* (Montreal: Japan Forum, 14-2, 2002).

LAMARRE, THOMAS, «Animación limitada-completa», *Cine de Animación Japonés*, (Donostia: Semana de Cine fantástico de S. Sebastián, 2008).

LAMARRE, THOMAS, *The Anime Machine: A Media Theory of Animation* (Minneapolis: University of Minnesota Press, 2009).

LANGFORD, MICHAEL, *La fotografía paso a paso* (Madrid: Herrmann Blue, 1990).

LANGFORD, MICHAEL y EFTHIMIA BILISI, *Tratado de fotografía* (Barcelona: Omega, 2009).

LARA, ANTONIO, «Introducción a un estudio estético de las narraciones gráficas», *Estudios de Información*, 19-20 (1971).

LARDÍN SÁNCHEZ, RUBÉN Y JORDI NAVARRO, *El principio del fin: tendencias del novísimo cine japonés* (Barcelona: Paidós, 2003).

LEITCH, THOMAS, *Film Adaptation & its Discontents. From Gone With the Wind to The Passion of the Christ* (Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 2007).

LEVI, ANTONIA, *Samurais from Outer Space: Understanding Japanese Animation* (Illinois: Open Court, 1996).

LÓPEZ RODRÍGUEZ, FRANCISCO JAVIER, «Modificaciones narrativas en la adaptación cinematográfica del cómic japonés», *Revista Comunicación*, Nº 10, Sevilla (2012).

LU, AMY SHIRONG, «The many faces of internationalization in japanese anime», *Animation: an interdisciplinary journal*, 3(2), (2008).

LUBBOCK, PERCY, *The Craft of Fiction* (Londres: Eleven Gower Street, 1959).

LYOTARD, JEAN-FRANÇOIS, *La condición postmoderna. Informe sobre el saber* (Madrid: Cátedra, 1987).

MCCARTHY, HELEN, *500 Heroes & Villains* (Londres: Collins & Brown, 2006).

MCCLLOUD, SCOTT, *Cómo se hace un cómic: el arte invisible* (Barcelona: Ediciones B, 1995).

MCCLLOUD, SCOTT, *Making Comics: Storytelling Secrets of Comics, Manga and Graphic Novels* (Nueva York: Harper Collins, 2006).

MCLAREN, NORMAN, en FURNISS, MAUREEN, *Art in Motion: Animation Aesthetics* (Bloomington: Indiana University Press, 1988).

MACWILLIAMS, MARK W., coord., *Japanese Visual Culture* (Londres: M. E. Sharpe, 2008).

MICHENER, JAMES A., *Estampes japonaises* (Fribourg: Office de Livre, 1961).

MILLER, FRANK, «Kazuo Koike y Goseki Kojima», *Comics Interview*, no. 148, (1995).

MITRY, JEAN, *Estética y psicología del cine 2, las formas* (Madrid: Siglo XXI, 1978).



MIYAZAKI, HAYAO, «Thoughts on Japanese Animation», *Lecture, Films of Japan*, 7, *Nippon eiga no genzai*, (1988). En MIYAZAKI, HAYAO, *Starting Point, 1979-1996* (San Francisco: VizMedia, 2009).

MOLINÉ, ALFONS, *El gran libro de los manga* (Barcelona: Ediciones Glenát, 2002).

MURAKAMI, TAKASHI, *Superflat* (Tokio: Madra Publishing, 2000),

MURAKAMI, TAKASHI, *Superflat Trademark*, (Tokio: Last Gasp, 2001).

MUCH, WALTER, *En el momento del parpadeo* (Madrid: Ocho y medio, 2003).

MURCH, WALTER y MICHAEL ONDAATJE, *El arte del montaje* (Madrid: Plot Ediciones, 2007).

MURO MUNILLA, MIGUEL ÁNGEL, *Análisis e interpretación del cómic: ensayo de metodología semiótica* (Logroño: Universidad de La Rioja, 2004).

MURRAY, SIMONE, «Brand Loyalties: Rethinking Content Within Global Corporate Media», *Media, Culture & Society*, vol. 27, nº 3, (2005).

NAPIER, SUSAN J., *Anime from Akira to Howl's Moving Castle* (Nueva York: PalGrave MacMillan, 2005).

NASH, ERIC P., *Manga Kamishibai, the art of Japanese paper theater* (Nueva York: Harry N. Abrams, 2009).

NAVARRO, ANTONIO JOSÉ, coord., *Cine de Animación Japonés* (San Sebastián: Semana de cine fantástico y de terror de San Sebastián, 2008).

NEUER, RONI, HERBERT LIBERTSON y SUSUGU YOSHIDA, *Ukiyo-e: 250 ans d'estampes japonaises* (París: Flammarion, 1985).

NIIMURA, IZURU, ed., *Kojien* (Tokio: Iwanami Shoten, 1998).

NOMA, HIDEKI, «Language Richest in Onomtopoeic Words», *Language Monthly*, 5 (1998).

ODIN, ROGER, «Á propós d'un couple de concepts: son *in* vs son *off*», *Sémiologiques* (1977).

ORTEGA Y GASSET, JOSÉ, *Meditación del marco* (Madrid: Salvat Editores, 1969).

- OOTSUKA, YASUO y MATSUNOMOTO KAZUHIRO, *Nihon manga eiga no zenbō* (Tokio: Tokyo Museum of Contemporary Art, 2004).
- PANOFSKY, ERWIN, *La perspectiva como forma simbólica* (Barcelona: Tusquets, 1973).
- PROPP, VLADIMIR, *Morfología del cuento* (Madrid: Editorial Fundamentos, 1971).
- PROSPER RIBÉS, JOSÉ, «Frecuencia y punto de vista: procedimientos narrativos para estructurar el relato», *Icono 14*, 11-1 (2013).
- RAMOS, MIGUEL ÁNGEL, *Estéticas de la animación* (Madrid: Maia Ediciones, 2010).
- RICOEUR, PAUL, *Tiempo y narración* (Buenos Aires: Siglo XXI, 1995).
- RICHIE, DONALD, *Ozu* (University of California Press, 1974).
- RICHIE, DONALD, *A Tractate on Japanese Aesthetics* (Berkley: Stone Bridge Press, 2007).
- RIEKELES, STEPHAN, *Proto Anime Cut. Archive* (Madrid: Gestión de Centros Culturales, 2012).
- RIMMON-KENNAN, SHLOMITH, *Narrative Fiction: Contemporary Poetics* (Nueva York: Methuen, 1983).
- RIMMON-KENAN, SHLOMITH, *Concepts of Narrative, The Travelling Concept of Narrative Studies across Disciplines in the Humanities and Social Sciences* (Helsinki: Helsinki Collegium for Advanced Studies, 2006).
- RODRÍGUEZ DIÉGUEZ, J. L., *El cómic y su utilización didáctica* (Naucalpán: Editorial Gustavo Gili, 1988).
- RODRÍGUEZ DE LEÓN, RONALDO JOSÉ, *El cine de animación japonés: un estudio analítico de Satoshi Kon* (tesis doctoral: Universidad Complutense de Madrid, 2014).
- RODRÍGUEZ FERNÁNDEZ, IVÁN, «El realismo en el *anime*: una perspectiva occidental a través de sus obras» (tesis doctoral: Universidad Complutense de Madrid, 2014).
- SAM, ROBERT, *Teoría y práctica de la adaptación* (México D.F.: Universidad Autónoma de México, 2009).
- SANGRO COLÓN, PEDRO, *Teoría del montaje cinematográfico: textos y textualidad*, (Salamanca: Universidad Pontificia de Salamanca, 2000).

- SANTIAGO, JOSÉ ANDRÉS, *Manga: del cuadro flotante a la viñeta japonesa* (Pontevedra: DX5, 2010).
- SCHODT, FREDERIK L., *Manga! Manga! The World of Japanese Comics* (Nueva York: Stone Bridge Press, 1983).
- SCHODT, FREDERIK L., *Dreamland Japan. Writings on Modern Manga* (Nueva York: Kodansha Internacional, 1997).
- SEGARRA, ANTONIO, «Cine y cómics», *Estudios de Información*, 19-20 (1971).
- STANLEY-BAKER, JOAN, *Japanese Art* (London: Thames and Hudson Ltd., 1984).
- STEINBERG, MARC, «Immobile Sections and Trans-Series Movement: Astroboy and the Emergence of Anime», *Animation: an interdisciplinary journal*, Vol 1-2, (2006).
- STERNBERGH, ADAM, «Smile, you're using emoji», *New York Magazine* (2014). Acceso el 2 de septiembre de 2015. <http://nymag.com/daily/intelligencer/2014/11/emojis-rapid-evolution.html>.
- TAKUYA, MORI, *Animeeshon nyumon* (Tokio: Bijustu Shuppansha, 1966).
- TAMORI, IKUHIRO, *Nihongo onomatope no kenkyu* (Kobe: Kobe Shoka Daigaku Keizai Kenkyujo, 1991).
- TARKOVSKI, ANDREI, *Esculpir en el tiempo* (Madrid: Rialp, 1991).
- TALBOT, BRYAN, *El corazón del imperio* (Bilbao: Astiberri, 2003).
- THOMPSON, JASON, *Manga: The Complete Guide* (Nueva York: Del Rey, 2007).
- TODOROV, TZVETAN, «Las categorías del relato literario», *Análisis estructural del relato* (Buenos Aires: Tiempo contemporáneo, 1970).
- VARILLAS, RUBÉN, *La arquitectura de las viñetas* (Sevilla: Viaje a Bizancio, 2009).
- VILLAFAÑE, JUSTO y NORBERTO MÍNGUEZ, *Teoría general de la imagen* (Madrid: Pirámide, 1996).
- VIRILIO, PAUL, «Cyberwar, God, and Television», *Digital Delirium*, ARTHUR KROKER y MARILUISE KROKER, coord., (Montreal: New World Perspectives, 1997).

VV. AA. *Art Will Thrill You!: The Essence of Modern Japanese Art* (Tokio: The national Museum of Modern Art, 2012).

VV. AA. *Black Jack kanzen dokuhon* (Tokio: Takarajimasha, 2005).

VV. AA., *History of artistic creation in Japan*, (Tokyo: Global Gateways, vol. 14, 2009).

VV. AA., *The manga age* (Tokio: Museum of Contemporary Art, 1998).

WAGNER, GEOFFREY, *The novel and the cinema* (Rutherford: Fairleigh Dickinson University Press, 1975).

WADA, KYOKO e IVAN VARTANIAN, *See/Saw: connections between japanese art then and now* (Tokio: Goliga Books, 2011).

WASKO, JANET, *Hollywood in the information age: Beyond the silver screen* (Austin: University of Texas Press, 1995).

WEINRICHTER, ANTONIO, *Pantalla amarilla: el cine japonés* (Madrid: T&B Editores, 2002).

WELLS, PAUL, *Understanding Animation* (Nueva York: Routledge, 1998).

WELLS, PAUL, *Fundamentos de la animación* (Barcelona: Parramón, 2007).

WHITE, TONY, *How to Make Animated Films* (Oxford: Focal Press, 2009).

WILLIAMS, RICHARD, *The Animator's Survival Kit* (Nueva York: Faber & Faber, 2002)

YAMAGUCHI BINTARO, *Manga Anime toshi densetsu* (Tokio: K.K. Besutoserasu, 2008).

YÉBENES CORTÉS, MARÍA DEL PILAR, «Los lenguajes del código animado. Estudio de la estética del anime (cine de animación japonés)», (2004). Acceso el 4 de agosto de 2015. <http://hdl.handle.net/11268/2902>

YOMOTA, INUHIKO, *Manga genron* (Tokio: Chukuma, 1999).

ZAPATER, JUAN, ROBERTO CUETO, ÁNGEL SALA y ANTONIO TRASHORRAS, *Dibujos en el vacío: claves del cine de animación japonés* (Valencia: Institut Valencià D'Art Modern, 2004).

ZUNZUNEGUI, SANTOS, *Pensar la imagen* (Madrid: Ediciones Cátedra, 1989).





## 7. ANEXOS

### 7.1. Entrevista con Yuji Matsukura y Masakazu Watanabe, 16 de septiembre de 2014, Studio J.C. Staff, Tokio.

Yuji Matsukura y Masakazu Watanabe, Chief Producer y Chief Manager respectivamente (jefe de producción y gerente general) se encargan de la supervisión de todos los productos de J.C. Staff. Su producción animada no se centra únicamente en series y películas, sino que realizan animaciones para videojuegos, spots de televisión o dispositivos móviles. Fueron los encargados de llevar a cabo una obra de nuestra muestra, *Bakuman*.

**Pregunta:** J.C. Staff produce varias obras cada año, algunas originales y otras basadas en obras *manga*. Cuando tienen que imaginar visualmente una historia y crear los planos necesarios para contarla, ¿les afecta que se haya plasmado ya en un *manga*?, ¿se sienten obligados a representar en la serie las mismas imágenes que hay en él?

**Matsukura:** En Japón el *manga* tiene mucha presencia, hay muchísimas personas que conocen y siguen las obras. Y, aunque sea un mismo título, cada uno tiene su propia interpretación. Pongamos el ejemplo de *Dragon Ball*. Cuando uno tiene que hacer un *anime* así se encuentra en una situación en la que mucha gente ya conoce *Dragon Ball*, y hay varias reglas que hay que seguir. Por lo tanto lo que nos importa es transmitir algo que tenga “alta reproducción”, reproducir en el *anime* algo que está en *manga* a este público que tiene su imagen de *Dragon Ball*. Es por eso que hay que reproducir las imágenes que tiene el *manga*. En principio no hace falta que se reproduzca perfecta y precisamente, sin embargo se necesita producir esa impresión de similitud. La autoría personal en estos caso es más reducida. Hay una mentalidad de no mostrar “este es mi *Dragon Ball*”, porque además no solo en Japón, sino en muchos países, ese *manga* puede ser conocido.

Así que ésta es también la gran diferencia entre *jishsha* (imagen real) y el *anime*. En las películas de imagen real es posible hacer un *reboot*, no *remake*, pero en caso del *anime* ya hay una imagen dibujada. Si no se parece a estas, recibes un fuerte rechazo.

**P:** La narración audiovisual puede jugar con movimientos de cámara, puesta en escena, profundidad de campo, cambios de luz y efectos de montaje que no se pueden dar en un dibujo. ¿Cree que hay alguna relación entre el lenguaje del *manga* y el de la animación?

**M:** Sí que hay una relación. Lo que se expresa en un *manga* por una viñeta nosotros hemos de descomponerlo en muchos fotogramas en el *anime*. En un *manga* se puede meter mucha información en una viñeta, como se puede ver en los diálogos, lo que permite que los lectores se puedan tomar el tiempo que quieran, sintiendo el tomo en sus manos. Es un modo fácil de controlar la información. En el *manga* un personaje puede comentar cosas positivas y negativas al mismo tiempo. Puede tener varias expresiones, ya que no está anclado al movimiento de los fotogramas. Si es una animación basada en un *manga*, el proceso consiste en desatar. De una viñeta a otra ¿cómo trataremos el tiempo? ¿Qué ha sucedido aquí? ¿Cómo se desarrollan las emociones? Siguiendo con *Dragon Ball*, en un combate en el *manga* la postura de Goku luchando se dibuja en una viñeta gigantesca y allí se puede meter su diálogo. Eso es suficiente en el *manga*. En el *anime* los fotogramas implican movimiento y no podemos seguir mostrando solamente Goku, porque detrás de él hay varios fondos o personajes que pueden sentir algo o estar realizando alguna una acción hacia él. En el *manga* la historia avanza sobre la marcha, enseñando solo lo que se quiere enseñar a los lectores. En el *anime*, si mostramos una cosa, otra información puede ser ¡necesaria y se tiene que ir controlando esa información. Es muy difícil. Cuando la protagonista tiene un diálogo muy largo, no se puede enfocar solamente a Goku. ¿Qué hacen los demás? Esto también aporta más sensación de realidad a la temporalidad.

Dicen los extranjeros que el *anime* japonés tiene un *storyline* muy detallado o muy real. Esto es una acumulación de lo que comentaba (¿Cómo tratamos la información?; fondos, otras personajes, acciones y emociones etc.) Dibujamos detalladamente ¿qué hacen los demás?, ¿cómo afectaría a la protagonista?, ¿qué puede hacer el protagonista en ese momento? La cámara lo enfoca todo. No se dibuja bruscamente, sino que se cuentan las cosas muy meticulosamente. En cambio esto nos limita mucho. El dinamismo en un *manga* y el de un *anime* tienen expresiones distintas. Normalmente un *manga* o un *anime* de entretenimiento puede triunfar centrándose en lo que el público piensa que es divertido, *cool* o interesante<sup>789</sup>. Sin embargo, a la hora de hacer un *anime* basado en un *manga* hay una serie de limitaciones. En el *anime* japonés hay un fenómeno: la obsesión de los *fans* por ver su obra tal y como se ha publicado en el papel. Eso, a veces, nos limita.

---

<sup>789</sup> Las revistas de *manga* suelen incluir unas encuestas a sus lectores para que opinen sobre este tipo de aspectos de cada obra. En función de la valoración de un título puede decidirse finalizar su publicación.

**P:** ¿Notan influencia en su trabajo de otras formas audiovisuales?

**M:** La animación japonesa, que solía ser limitada, ha estado muy expuesta a la animación completa de otros países, sobre todo EE. UU., lo que ha influido en nuestro modo de trabajo. Además siempre ha habido una influencia del *jissha* (imagen real) en el *anime*. De hecho era el *jissha* el que influía al *anime*, y desde hace unos 10 o 20 años está sucediendo lo contrario. Japón tiene una larga historia en la que el *jissha* se valoraba mucho más que el *anime*. Con lo que se han creado ciertos prejuicios, a pesar de que el *anime* puede competir a nivel de calidad con el *jissha*. El *anime* también tiene que mostrar dinamismo, aunque la forma de expresarlo sea distinta. Pero a veces para conseguir esa sensación de realidad hemos de reducir el dinamismo. También hay una preocupación por lo que están haciendo los demás detrás de la cámara y trabajan demasiado en mantener esa información.

**P:** Cada autor tiene un estilo distinto. Hay autores que pueden representar una escena con su escenario muy detalladamente o utilizar sólo a los personajes y la iluminación. En la animación ¿se tiene la misma libertad a la hora de incluir o no elementos en cada plano?

**Watanabe:** Acerca de “Bakuman” notamos que del *manga* al *anime* había unos huecos. ¿Cómo los llenaríamos? ¿Cómo manejar el *timeline*? Esta es la continua cuestión de la adaptación del *manga* al *anime*. Haciendo *anime*, reproducir el *manga* era algo muy complicado. “Bakuman” es un *manga* dentro de un *manga*. Mostramos el *manga* como tal en el *anime*, se encuentran varias viñetas que solamente pueden expresarse en el *timeline* del *manga*. Y ¿cómo podemos ir mostrando? Cuando se coloca en el *timeline*, ¿dónde ponemos la realidad? Hay muchos casos en que en el *anime* cuenta lo que no se cuenta en el original. Vamos así rellenando huecos sin que afecte a la historia existente. En este punto se hallan dificultades. Pero, concretamente en el caso de “Bakuman”, fue un éxito.

Por ejemplo, ¿qué clase del trasfondo ha llevado al protagonista a su punto actual? Esto no siempre tiene que ver con el encanto actual de la protagonista. Es complicado juzgar si es necesario o no en una obra de entretenimiento. Vamos a ver un caso popular. El protagonista tuvo una etapa muy dura en su adolescencia por la muerte de su padre, y ese protagonista se ha hecho fuerte a partir de entonces. Se puede dirigir desde direcciones distintas para una obra de entretenimiento. ¿Montamos una historia oscura intencionalmente

para que el personaje tenga más profundidad y parezca más real? ¿Es correcto? ¿Solo mostramos la historia en la que ya es fuerte y funciona bien porque es un *anime* que va de eso (el personaje es fuerte y nada más)? Es difícil de tomar una decisión así.

**P:** ¿Tienen que consultar con el *mangaka* ese tipo de decisiones?

**W:** Sí

**P:** ¿El *mangaka* tiene tanto poder de decisión?

**W:** Sí, normalmente les preguntamos qué opinan. Es muy posible que los *mangaka* tuvieran ya esa idea en la cabeza y quieren revelarla en tal momento de tal manera. Si el *anime* es de un *manga* que aún no está acabado, tal vez el *mangaka* quiera que el final se desvele en la revista, así que hay una presión que nos limita presentar algo de antemano. También había un caso en que la historia se cambió después de la propuesta por el lado del *anime*. El escritor la encontró muy interesante y cambió la historia después de la emisión del *anime*. Hablando del *anime*, hay una tendencia hacia hacerlos más realistas dramáticamente, así que leyendo el *manga* nos interesa mucho por qué dice tal cosa y por qué pasa esto ahora... Sin querer, lo buscamos.

**P:** Un *manga* es una obra en blanco y negro, mientras que en la actualidad todo el *anime* es en color, ¿influye de alguna manera esta diferencia?

**M:** Suponemos que todas las páginas tienen que colorearse, ¿de qué tono es el mundo en el que viven?, ¿es el mundo de una acuarela?, ¿tiene el negro vivo como los cómics norteamericanos? Así compartimos las ideas entre nosotros. ¿Quién se encargaría de la dirección de arte? ¡ Desde luego que salen muchos colores que no se encuentran en el original. En tal caso, ¡ miramos qué color quedaría bien para cada personaje o cuál no coincide con otros personajes... Así discutimos.

Como el *anime* está dibujado en un plano, bidimensional, en ocasiones se centra demasiado en cómo se puede acercar al *jissha* o de qué manera podemos producir una falsa realidad. En comparación con la animación extranjera hay más luz, sombras, y filtros en el *anime*, quizás a veces en exceso, lo cual también viene de preguntarnos “¿sería así si fuera *jissha*...?”. También en la profundidad del objeto y la manera de iluminar. En realidad no hay

personas con el pelo rojo o verde, pero pueden existir en el *anime* tradicional. No pueden llegar a lo real, pero quieren conseguir que los personajes sean expresivos como un actor real mediante sus características visuales. De este desequilibrio surge el *anime* actual en Japón.

**P:** Cada autor tiene un estilo distinto. Hay autores que pueden representar una escena con su escenario muy detallado o utilizar sólo a los personajes y la iluminación. En la animación ¿se tiene la misma libertad a la hora de incluir o no elementos en cada plano?

**M:** Ahora se produce más *anime* que antes y eso requiere diferenciación. Hay demanda de que tengan más nivel de detalle. Lo exige el público. Y también antes el *anime* se producía, pintando los *cels* y ahora está digitalizado, así que se pueden mover los fondos en 3D. Se ha hecho posible técnicamente. De ahí viene la meta de acercarse al *jissha*. Me da un poco pena. En mi opinión, como una expresión, dejar tal y como están los elementos en el *manga* (los fondos negros, por ejemplo) produce el dinamismo del que hablábamos antes. También dependerá del talento o la decisión de cada director para saber compaginar los nuevos elementos y los antiguos.

Sobre el tema de los fondos, tomemos “Slam Dunk”. Una escena de drible de Hanamichi o Rukawa mientras están driblando y, al mismo tiempo, hablando. Si lo mostráramos de forma realista ya estarían en el borde de la pista. Pero en el *anime* eso no sucede. El tiempo en el que los personajes están hablando en un fondo dinámico no es el *slow motion* del *jissha*, ni se ha detenido el tiempo. Es un espacio-tiempo especial del *anime*. Ese espacio-tiempo dinámico se rompe cuando, de repente, la imagen cambia y volvemos al espacio-tiempo real. Esto es un método antiguo que se usaba mucho antes. Y la verdad es que funciona muy bien. Hablando del *timeline* del *film*, el *anime* se mueve en el mismo *timeline*, pero no siempre con una velocidad estable. Esta técnica de alterar el espacio-tiempo es algo propio del *anime*. Pero ya no se puede usar esas técnicas. El público ha empezado indicarlo, que por qué hablan así en la pista.

**P:** Como la serie “Captain Tsubasa”, donde los personajes podían tardar varios minutos en recorrer un campo de juego.

**M:** Sí, eso es.



**P:** Un *manga* tiene un tiempo libre de lectura, el lector puede detenerse mucho tiempo en una imagen o leerla rápidamente. En la animación el tiempo de cada imagen se determina en el montaje. La duración y el ritmo de cada plano, ¿se ven afectados por tener que adaptarse de un *manga*? ¿Creen que el dinamismo que pueda tener la forma de una viñeta afecta a su tiempo de lectura y que eso se puede trasladar a un plano?

**M:** Nuestro objetivo no es hacerlo todo exactamente igual que el *manga*. De hecho hay mucha información secundaria en los *manga*, como personajes secundarios que hablan o hacen algo en segundo plano. Así que mirando el *storyboard* también hacemos caso a la información que no está allí. Y luego vemos cómo si lo incorporamos o lo desechamos. Utilizamos el *manga* como una guía.

Este aspecto depende mucho de la persona. Mi forma de trabajar, sea de un *manga* o de una novela, es leerlo una vez y luego procuro no leerlo de nuevo, ya que quiero mantener la primera impresión (el encanto que encontraba o lo que me sentía hacia la obra) como una guía para crear el *anime*. Por ejemplo, si el *manga* tiene una parte que me pareció muy divertida, quiero que en el *anime* tal parte sea muy divertida. Así lo presento a los compañeros. Se comienza desde la primera impresión del *manga*. Mientras que avanzamos el *storyboard*, usamos el *manga* para verificar; “Ah, es diferente de lo que pensaba”, o simplemente puede haber malentendidos.

**P:** Además en el *anime* un capítulo puede contener muchos tomos de un *manga* o muy pocos. Muchas veces el *manga* no está terminado. ¿Cómo se estructuran las temporadas para que no se alcance al *manga* pero no se ralentice el ritmo del *anime*?

**M:** Primero, dependerá del tipo de ritmo. Por ejemplo, he leído el primer tomo y me pregunto qué parte era más divertida. Era la última. Entonces en el *anime* también; un capítulo tiene que funcionar hasta el final. Bueno, no siempre. En un capítulo de 20 minutos, ¿qué cantidad de información mostramos para que sea divertido? Por eso siempre pensamos ¿hasta dónde llegamos? Si la última parte es la más divertida, ¿cómo podemos llegar hasta el final y mostrar esa parte divertida en un capítulo? Si el nivel del encanto o el carácter de los personajes se reduce al omitir las historias y los diálogos, tomamos la decisión de no omitirlos. O podemos enseñar la parte más divertida al principio y luego metemos más cosas

a través de un *flashback*. Rebobinando el tiempo, contaremos la historia nuevamente. Desde luego que mostramos la parte más entretenida para que no se aburra el público. Pero también pensamos: “si trabajamos de tal manera, podremos presentarlo al principio”. Como hay muchos *anime*, si no podemos mostrar los mejores momentos en un capítulo, dejarán de verlo a partir del próximo capítulo... Eso nos da miedo (risa).

**P:** La forma de contar una historia en algunas obras parece cada vez más sencilla. El estilo de algunos *anime* se parece al cine de imagen real o a estilos de animación extranjeros. ¿Creen que el *anime* está perdiendo su carácter, digamos individual, para hacerse más universal y parecido algo que se pueda ver todo el mundo, que a todo el mundo le resulte familiar?

**W:** El público demanda algo más realista y nosotros tratamos de seguir esa línea.

**P:** ¿Puede haber también una intención de exportar el *anime*? Es decir, que en USA, Europa, u otros países les sea más familiar el estilo visual.

**W:** En mi opinión si un *anime* no puede conseguir aceptación en Japón, tampoco triunfará en el extranjero. Si nos fijamos en lo que pueda tener popularidad en otros países, habría que usar cosas distintas a las que queremos lograr, como el estilo Hollywood, y eso no encaja en Japón. Sabemos que tenemos un público extranjero potencial, pero lo primero es que sea divertido para los japoneses con la mentalidad japonesa. Y si esto atrae la simpatía del público extranjero, pues mucho mejor.

**P:** En J.C. Staff, ¿qué prefieren, los encargos basados en un *manga* o los proyectos originales?

**M:** Me gustan los dos, de modo que la manera de acercarse es distinta. Si es de un *manga*, quiero hacerlo más divertido que el *manga* o quiero complementar lo que le falte. Si es desde cero, puedo meter lo que yo quiera y lo que se sienten mis compañeros que yo he elegido. Cada uno tiene su encanto.

**P:** ¿De que obra se sienten más orgullosos?

**M:** De aquellas que, después de la emisión, hemos recibido buena respuesta del público. La animación se hace con mucha gente y es un trabajo de equipo. Con lo cual, cuando ellos mismos dicen, “¡Qué bien! Me gusta esta obra”, me alegro mucho. No solamente el público,

sino nuestros animadores se sienten muy contentos. Personalmente estoy muy orgulloso de *Little Busters!*<sup>790</sup>. Tanto al público como al director, diseñador de los personajes o animadores, nos gustó mucho el resultado. Hemos compartido ese momento. Fue sido muy divertido, muy emocionante... Es lo mejor.

**P:** ¿Cuál cree que es el futuro del *anime*?

**M:** Creo que ya está viniendo la fase de cambio entre 3D y 2D, tanto en el *manga* como en el *anime*. El 3D proviene de Estados Unidos, y ahora Disney y Warner hacen toda su producción así, pero este estilo no ha enraizado muy bien en Japón. Sin embargo, ¿en estos siguientes 10 años se generalizará? De aquí en adelante ¿cómo podemos relacionar nuestro método y nuestra lógica con este tema? La manera de pensar es diferente entre la creación del 3D y la del 2D. En 2D hay muchas cosas que no se puede hacer, es decir, la información está limitada tanto en la pantalla como en la historia. Lo necesario y lo mínimo. Reduciendo la cantidad información, podemos centrar la atención en los personajes. Si hay mucha información, como música y dibujos, puede perderse esa empatía con los personajes. Hasta ahora era la cultura de quitar y eliminar, emplear los mínimos elementos para que los personajes fueran el centro de la historia. En cambio el 3D es la cultura de crearlo todo, por tanto nos importa cómo vamos a adaptarlo para que el *anime* siga manteniendo su estilo. Quizá sea un proceso de ensayo-error el que de lugar a un nuevo tipo de *anime*. La cultura artística japonesa siempre ha ido cambiando, incorporando nuevos elementos y mejorándolos para adaptarse a nuestro gusto. El *anime* en Japón siempre ha ido cambiando.

**P:** La animación japonesa posee una identidad propia reconocible en todo el mundo. Desde Osamu Tezuka sus características se han ido formado por la suma de tradiciones del arte japonés y formas narrativas occidentales. ¿Cuáles creen que son las influencias más importantes nacionales y extranjeras del *anime*?

**M:** Todo comienza con Disney, llegó a Japón y los animadores japoneses trabajaron mucho para intentar llegar a ese nivel. Y ahora dicen en Hollywood, ya desde hace 10 o 20 años, que el *anime* que nosotros estamos creando les inspira para hacer sus películas, lo cual nos motiva de nuevo para que elaboremos más *anime* gracias a esas películas. Nos influimos mutuamente

---

<sup>790</sup> La serie producida por J.C. Staff y dirigida por Yoshiki Yamakawa en 2013 se engloba en la *transmedia* de este título. Cuenta además con una novela visual, un *manga* y varios videojuegos.

de buena manera. Es como un híbrido, buena mezcla entre Occidente y Japón. Y ahora habrá fusión de 3D y 2D. Los japoneses bien eso de fusionar o unir, ¿verdad? (risas)

**P:** ¿Cómo afectan las herramientas digitales al flujo de trabajo de la animación?

**M:** Aprovechamos la tecnología digital para sustituir procesos de trabajo en los que antes invertíamos mucho tiempo. Una vez que las capas han sido dibujadas se escasean a máxima calidad. Los operadores dividen cada segmento de acuerdo a los patrones de color dictados por el jefe de animación o el director, y los colorean digitalmente. Del mismo modo podemos hacer la composición final en *After Effects* sin tener que fotografiar todos los fotogramas de la película. Es decir, queremos que la impresión final sea como tradicionalmente se ha hecho y visto la animación, pero aprovechando las nuevas tecnologías.

**P:** Para mi una de las grandes diferencias entre el *manga* y el *anime* es la música. La música puede aportar dramatismo e información a una secuencia de una manera que es muy difícil conseguir en el *manga*. ¿Creen que la composición de una banda sonora de *anime* es un se ve influenciada por el *manga* de alguna manera?

**M:** No se hace una banda sonora inspirada en un *manga*. Pero podemos decir que la imagen de un *manga* puede influir a la banda sonora, no sé si me explico bien. Desde luego que el *manga* no emite sonidos. Respecto al sonido eso depende más de nosotros, creadores del *anime*, que del *manga*. ¿Cómo queremos hacerlo? Sin embargo en muchos casos se encuentra una esencia o pista en el *manga* que nos inspira para la música. De ahí, yo haría de tal manera la música, solemos trabajar así.

Por ejemplo, miramos *Honey and Clover* (ハチミツとクローバー, Hachimitsu to Kuroubaa, Keniichi Kasai, 2005) de la que me encargué yo. Cuando lo leí, creí que encajaría con la música o las canciones de Spitz y hablé con la autora y mi intuición fue acertado, ya que me dijo que el título viene de los títulos del disco de cada artista; “*Hachi* (aveja)” viene de Spitz y “*Clover* (trébol)” de Suga Shikao. Entonces hice mucho esfuerzo en la presentación para que nos ofrecieran su música, que no suele pasar. Los artistas no suelen aportar música al *anime* en los capítulos. Y lo conseguimos.

La relación entre *anime* y música o canción es muy íntima. Por ejemplo, el *opening*. Es algo emocional que te alegra o te hace sentir triste. En 2D, cuando nos falta algo solo con los diálogos de los personajes, cuando ponemos *noseru de noru de norinori*, (los diálogos o las imágenes) encima de la música o unas canciones que nos facilite llegar o transmitir esa sensación, por eso nos esforzamos mucho por conseguir las presentaciones con los músicos. Esto también está incluido en el momento más me apasiona de mi trabajo,

**P:** Los sonidos en el *manga* están indicados por las onomatopeyas. Éstas pueden tener distintas formas, tamaños y texturas, y tienen un valor visual, textual y sonoro. ¿Qué influencia tienen las onomatopeyas en el diseño de sonido final del *anime*?

**M:** Es muy difícil. Por ejemplo, el caso de “Jojo’s Bizarre Adventure” es muy complicado, pero si se puede reproducir, queda muy “Jojo”. Entonces se concreta el efecto de sonido desde los matices, el matiz que tienen las letras que forman la onomatopeya. Además se puede aplicar la técnica de meter las letras directamente en la pantalla, ya que no se entiende solo con el efecto de sonido. Básicamente, a propósito de las onomatopeyas sentimentales, tipo “*doki-doki*” y “*kyun-kyun*” que no son efectos de sonido como “¡plas!” y “¡pum!”, las consideramos como palabras o signos que expresan los sentimientos de los personajes. Y las mostramos en sus rostros y sus posturas.





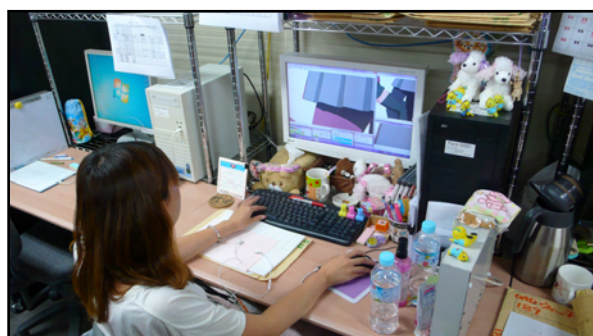
Masakazu Watanabe y Yuji Matsukura



Departamento de Animación del estudio J.C. Staff.



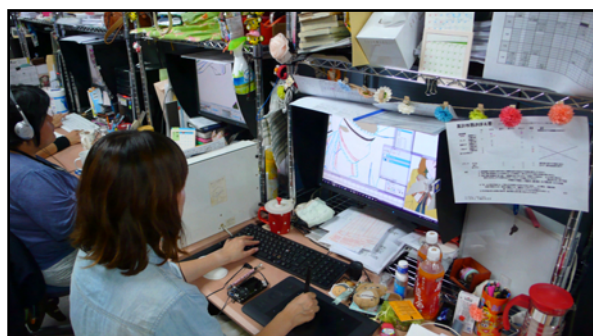
Departamento de modelado 3D



Coloreado digital



Composición digital



Trazado digital de dibujos 2D

## 7.2. Entrevista con Toshiyuki Kubooka, 17 de septiembre de 2014, Studio 4C, Tokio

Toshiyuki Kubooka ha trabajado como director, animador, diseñador de personajes e ilustrador, tanto en *anime* como en videojuegos. Su primer trabajo como director fue en un capítulo de la serie de Gainax, estudio creador de *Evangelion*, *El misterio de la piedra azul* (ふしぎの海のナディア, *Fushigi no umi no Nadia*, 1990). En 2008 dirigió uno de los segmentos que componen la película *Batman: Gotham Knight* “Working through Pain”. Entre 2012 y 2013 finalizó bajo el sello de Studio 4C la trilogía incluida en nuestra muestra, *Berserk: la edad de Oro* (ベルセルク 黄金時代篇I 覇王の卵, *Beruseruku: Ougon jidai-hen I - Haou no tamago*, 2012, *ベルセルク 黄金時代篇II ドルドレイ攻略*, *Beruseruku: Ougon jidai-hen II - dorudorei koryaku*, 2012 y *ベルセルク 黄金時代篇III 降臨*, *Beruseruku: Ougon jidai-hen III - Kourin*, 2013).

**Pregunta:** ¿Por qué adaptar de nuevo *Berserk*?

**Respuesta:** La iniciativa vino de una empresa externa, no fue una propuesta propia. Me ofrecieron el proyecto para la película. La serie se hizo hace más de diez años y creí que era un buen momento para volver a contar la historia. No queríamos hacer lo mismo, con lo que decidimos empezar por esa escena.

**P:** ¿De qué manera les ha influido el *manga* a la hora de hacer el *anime*, era una guía o se han tomado libertad a la hora de construir la historia?

**R:** La influencia del *manga* es muy fuerte. Si hubiéramos hecho las películas teniendo muy cerca el *manga* quizás la elaboración estaría demasiado atada a la obra de Miura. En principio leí y el *manga* e intenté no leerlo de nuevo para tratar de hacer algo nuevo. El caso de *Berserk* es peculiar. Ya había una adaptación previa, varios videojuegos, etc. No era la primera vez para contar esa historia, con lo que teníamos ya cierta dificultad. Por mi parte quería hacer algo fresco y crear algo diferente. Pero tenía presente que no podía realizar demasiados cambios sobre la obra original. Esa contradicción entre aportación y respeto se unía a un trabajo por parte de Miura acerca de su investigación histórica. *Berserk* es un *manga* que se publicó hace dos décadas y en aquel entonces el autor se tomó muchas licencias a la hora de reflejar los periodos históricos en los que se inspiraba, era todo muy inexacto. Miura nos

decía que no quería que se contara de nuevo *Berserk* del mismo modo que lo había escrito originalmente. Quería arreglar determinadas aspectos con los que no estaba satisfecho. Aunque nos permitió algunos cambios había ciertos límites, ya que si cambiamos mucho la imagen del cómic en base a esta nueva investigación los *fans* se enfurecerían. Aún así Miura, en base a la experiencia y conocimientos que ha adquirido desde que publicó *Berserk*, quería que la película aportara el realismo que el *manga* carecía. En el caso de *Berserk* hubo, además de todo el proceso de adaptación del *anime*, un trabajo intenso de investigación histórica para aportarle más coherencia.

**P:** Una de las cosas que más me llama la atención es el uso de la cámara. Mientras la serie original usa los movimientos típicos de la animación bidimensional, sus películas usan la cámara tridimensionalmente, imitando los movimientos de cámara del cine de acción de real. ¿A qué se debe esa decisión?

**R:** Según mi impresión el *manga* de Miura es muy realista en todos los aspectos. Por ejemplo la sangre y los movimientos son muy realistas. Los dibujos animados no tienen el mismo poder expresivo de una imagen real. Al fin y al cabo son dibujos coloreados. Hay un límite en lo que puedes manchar o ensuciar a los personajes. El color digital además dificulta a esta estética tan sucia que tiene el *manga* original. El encanto de *Berserk* es esa realidad sucia y cruda. El color digital, al ser plano, es muy vivo. Por eso intentamos oscurecer gran parte de la película como se puede ver en el resultado final. La tecnología digital adolece de ese tono salvaje que permite la pintura manual. Aunque no se aprecie, hay un esfuerzo muy fuerte para acercar el color digital al manual. El volumen de producción fue aumentando mientras realizábamos la trilogía, así que no hemos podido manchar el espacio o los personajes tanto como hubiéramos querido. Queríamos hacerlo todo más dinámico y real, como si fuera pudieras estar dentro de la pantalla y experimentar lo que experimentan los personajes. El cine te permite ver la obra en una pantalla grande. La serie de televisión, al verse en una pantalla pequeña, se enfoca más en la historia. No merece la pena hacer películas destinadas a cine de la misma manera que series destinadas a televisión, así que tratamos de que la experiencia visual fuera más impactante que la adaptación anterior.

**P:** Los colores en esta trilogía son muy intensos. Cada secuencia tiene un color característico y un tono que define la situación y sentimientos de los personajes. ¿En base a qué decidieron colorear la película partiendo de una obra en blanco y negro?

**R:** Por ejemplo, la escena del eclipse de la tercera película es la más esperada por el público. Yo, personalmente, quería hacerlo de otro modo. Tras pensarlo mucho y probar varias opciones los elementos de la escena te fuerzan a seguir una dirección. Por mucho que intentáramos cambiarlo el resultado no era satisfactorio. En ocasiones cambiar determinados aspectos sorprende al público, pero este no fue uno de los casos. Finalmente decidimos los tonos rojos y negros de la escena del eclipse, que son los mismos que los de la serie. Esa escena además es muy larga. Desde que comienza la secuencia del eclipse hasta que termina toda película se centra en ella, así que tuvimos que tener en cuenta que podía llegar a ser monótona. Dejando la historia aparte, que no se puede variar demasiado, pensé en qué hubiera hecho si esto fuera una obra de teatro. Yo jugaría con la luz, así que aquí me sucedió lo mismo. En esta secuencia, si cambiáramos el color radicalmente, sería muy impactante. El impacto de la masacre de la escena y el contraste producido por el color resultaría en algo muy estético. Por eso tuve esa idea de cambio de luz y crear una masacre hermosa.

**P:** En *Berserk* hay muchos planos subjetivos, ¿por qué optaron por focalizar así la historia?

**R:** En el ataque al castillo de la primera película se puede ver muy claramente. Queríamos que el público se identificara con la cámara. De hecho podríamos empezar más adelante, cuando Gatsu lucha contra Bazuso. Como era el comienzo de una película, como tal, queríamos atrapar al público a la historia. Mostrando la subjetividad del protagonista desde el primer plano queríamos que el público se preguntara quién ese ese personaje. Así el público se ve arrojado al espacio de la batalla tras un plano muy tranquilo donde unos pájaros cruzan el cielo. El mismo contraste lo queríamos obtener mediante el sonido. Antes de mostrar el movimiento dinámico de la batalla queríamos ese momento de tranquilidad. Siempre pensamos en este tipo de contraste.

**P:** La música en *Berserk* tiene mucha presencia, enfatizando la historia y los personajes. ¿Cómo se desarrolla la música para una obra como esta?

**R:** Básicamente el compositor, tras ver los planos terminados, nos trae unas piezas tras una reunión general. El compositor se basa en el *ekonte* y el guión para desarrollar una imagen rápidamente sobre el tono general de la película. La música no se crea cuando la película está terminada, sino antes. Durante la producción nos trae unas pistas que nosotros usamos para las secuencias. El compositor además no es director, con lo que su idea y nuestra intención es distinta. En ocasiones quitamos la música que ha compuesto porque queremos algo silencioso o únicamente empleamos efectos sonoros. Así vamos haciendo la película. Afortunadamente desde un principio nuestras intenciones y las suyas eran muy similares. Algo interesante es que en la primera película cada canción estaba dividida en pistas por cada instrumento. Podíamos quitar aquellos que nos interesara, como los violines o el piano en determinados momentos, y así lo hicimos. En la segunda y tercera película venían todas las pistas unidas, lo que nos creó ciertas dificultades. Yo creo que la imagen y la música es el cien por cien de la experiencia cinematográfica, pero algunos músicos quieren que su obra sea una pieza por sí sola y entonces surgen algunas diferencias. Tratan de componer una música independiente más que una banda sonora que ha de complementar una obra visual. En ocasiones los músicos se exceden en sus composiciones, por eso suelen escucharse muchos los violines en las bandas sonoras, porque tratan de atraer la atención, como si fuera un concierto. Para una escena en la que Gatsu es derrotado el compositor nos trajo algo desproporcionado para ese momento, pero él estaba muy satisfecho.

**P:** Se aprecia en la banda sonora de la tercera la influencia de compositores europeos contemporáneos, no se trata de la clase de música que solemos oír en películas de animación.

**R:** Si, nos inspiramos en obras de Ligeti, Beethoven o Kachaturian. Fue muy acertado porque es muy acorde a la estética de la película. Para la escena de Griffith donde encuentra el *behelit* y ofrece el sacrificio quería un sonido similar a un mantra budista. Tras comentarlo con el compositor me dijo que tenía una grabación similar a un mantra. Entonces empleamos esa pieza, que lograba transmitir musicalmente ese ritmo.

**P:** En el montaje se juega mucho con la cámara lenta. Los *flashback* de los personajes que remiten a recuerdos están en cámara lenta. En la escena de Griffith y Charlotte los recuerdos



de Griffith comienzan a cámara lenta y se intercalan con la realidad a cámara normal. A medida que avanza la escena la realidad se muestra a cámara lenta y los recuerdos en velocidad normal.

**R:** Queríamos invertir la lógica de los recuerdos y la realidad. Mediante ese contraste los recuerdos se convierten en el presente y la realidad en el pasado. Esta escena en el *ekonte* era muy diferente. Más tarde añadimos este matiz porque la escena transcurría demasiado rápido. En una prueba de montaje sin color, sólo con los dibujos previos, probamos esta cámara lenta y vimos que funcionaba muy bien. Antes no se podían transmitir los sentimientos de Griffith, así que a través de la cámara lenta podemos ver más detalladamente qué piensa y cómo se siente. Mediante la alternancia de los recuerdos y la realidad pudimos mostrar la confusión del personaje. En aquella escena además hay un efecto de temblor de cámara en mano para potenciar esa confusión.

**P:** Al final de escena el personaje termina con los brazos en cruz y el tronco estirado, como si estuviera crucificado, ¿hay una intención simbólica?

**R:** En el mundo de *Berserk* no existe el cristianismo, no hay cruces religiosas. La religión se muestra de otro modo. Si hubiera podríamos haber creado varias escenas con esa simbología, pero no hay ninguna relación con el cristianismo. Es algo que nos gustaría haber introducido porque podría haber aportado algo de sentido porque es algo visual. En muchas películas se juega con este doble sentido, pero no pudimos. Esa escena, personalmente, creo que es casual. Perdón por darte una respuesta tan aburrida.

**P:** Esa escena tiene además tiene muchas similitudes con otra muy similar a la de la película *Excalibur* de John Boorman.

**R:** La verdad es que sí, pero nosotros no nos inspiramos en ella. No basamos en el *manga*, y sí creo que Kentaro Miura se basó en esa película. El *manga* es muy cercano a esa secuencia y por eso nuestra escena es tan similar. La película *Flesh and Blood*<sup>791</sup> creo que fue nuestra mayor influencia, ya que Miura nos pidió que la viéramos para tomarla como referencia. En

---

<sup>791</sup> Los señores del acero (Paul Verhoeven, 1985)

ella se muestra un mundo medieval muy sucio, y el *mangaka* es muy aficionado al *eroguro*<sup>792</sup>. Parte del origen de *Berserk* puede situarse en esta película.

**P:** ¿Qué diferencias hay entre el *ekonte* de *Berserk* y el resultado final?

**R:** El *ekonte* de *Berserk* tiene la particularidad de que tiene muchos planos, aproximadamente el doble que un *anime* estándar, no sabría decirte cuántos. La edición divide un plano animado en varios cortes. Por ejemplo, durante una conversación enfocamos alternativamente a cada personaje y lo unimos en el montaje. En el caso del *anime* de *Berserk* tenemos incluso más planos que en algunas películas de imagen real. Pero cada cambio de plano en el *anime* cuesta dinero. Como este es mi estilo salen muchos planos con lo que el presupuesto se dispara. Lo que hicimos fue construir escenas. Algunos dibujos eran más largos y se dividían en la edición, algo que normalmente no se hace. El fruto de este tipo de edición es que me aporta más libertad a la hora de construirlo. Podíamos poner más cortes de un mismo dibujo, algo que normalmente no se hace.

**P:** De ese modo desechasteis parte del material dibujado. Esto es muy inusual en el *anime*.

**R:** Intenté no tirar nada, pero algo se perdió. En los movimientos muy rápidos si hacemos los planos precisamente respecto al *timing* puede que falta material, como en el cine de acción real. En el caso de *anime* si no dibujas algo luego no podrás emplearlo. En el asalto a Dolrey de la segunda película sabía que iba a hacer falta mucho material. Pedimos al departamento de animación que hicieran varios planos en los que se cayeran jinetes y caballos. No sabíamos precisamente cuándo los íbamos a usar pero los pedimos de todos modos. Durante la edición los introducimos cuando lo necesitábamos. Creo que es mejor tenerlo y no usarlo que no tenerlo, porque en la fase de edición puede que ya no haya animadores. Dibujamos escenas genéricas de batalla desde varios ángulos sin que respondieran a un momento preciso del guión. En el montaje fuimos introduciéndolos cuando lo necesitábamos. La verdad es que para ser una obra *anime* trabajamos como en una película de acción real.

---

<sup>792</sup> *Eroi-gurotesuko*, es un género denominado erótico-grotesco.

**P:** En *Berserk* no hay marcas cinéticas ni fondos planos, característicos del *anime* tradicional. ¿Por qué no usaron estos elementos?

**R:** Estos efectos son muy comunes en las series de televisión. Es algo rápido y fácil que ahorra tiempo y dinero. Si lo hiciéramos nuestra obra parecería más pobre, así que lo evitamos. Haciéndolo de este modo se le confiere más realismo a la historia. Queríamos alejarnos de las limitaciones de la animación tradicional y poder movernos dentro de la escena con total libertad. No quiero decir que esté haciendo un *anime* realista. El color y el dibujo no lo es. Pero quería que la forma de contarla si lo fuera. Por eso manchamos la imagen y los personajes, para hacerlos menos dibujados y más reales

**P:** ¿En qué aspecto está más satisfecho de las películas de *Berserk*?

**R:** La primera escena de la primera película es de mis favoritas, porque introduce muy bien al personaje y al contexto. El asalto de Dolrey, por lo que he comentado, es algo con lo que estoy muy contento con su resultado. Hay una escena en *Ran* y *Kagemusha* de Kurosawa donde hay un atardecer que di a los animadores como referencia para el momento de la segunda película que Griffith se encuentra con el gobernador Gennon. En esa escena todo el ejército huye mientras esos dos personajes están quietos, mirándose el uno al otro. Gracias al contraluz del atardecer no vemos a los personajes que escapan, solo a Griffith y Gennon. Dejamos ese espacio donde solo vemos a dos personajes.

**P:** ¿Qué películas, además de *Ran* o *Kagemusha*, ha usado como referencia?

**R:** Hay muchas. Intentaba no ver películas ambientadas en la Edad Media, porque el responsable del *ekonte* ya las había visto y ya había escenas con esas referencias. Yo dibujaba por mi parte algunas escenas y el resultado era muy similar. Nuestra visión encajaba perfectamente sin necesidad de que yo viera más películas.

**P:** ¿Qué nuevos elementos cree que ha aportado a *Berserk*?

**R:** Es una pregunta difícil. Basándonos en el original de Miura hemos hecho otro nuevo *Berserk* a través de esta interpretación actual. Teniendo tanto la obra original como el *anime* anterior enfocamos la historia desde un nuevo ángulo. En mi caso he tratado de hacerla más realista. No podemos decir que hayamos mejorado la esencia de *Berserk*, ya que cualquiera

puede mejorar aspectos visuales como el escenario, las armas o el vestuario. Creo que hemos mejorado la coherencia histórica y sale a relucir un mundo más verosímil y una imagen más precisa de la gente que vivía en esa época. La suma de estos elementos produce una obra más real. El público puede experimentar esta realidad si todo lo demás está bien hecho.

**P:** ¿Cuál cree que es el futuro del *anime*?

**R:** Todos nos lo estamos preguntando. No creo que haya nadie completamente satisfecho con lo que ha hecho. En ocasiones se hace por el ansia del público y otras son muy ambiciosas. En comparación con las obras de hace unas décadas creo que hay menos libertad. El CGI y la animación bidimensional están los dos presentes en *Berserk*. Con sólo uno de esos métodos no podíamos conseguir los resultados que deseábamos. Yo quería que la diferencia entre ambos fuera menor pero por el volumen de trabajo que tuvimos no fue posible. Es uno de mis arrepentimientos de la trilogía de *Berserk*, pero necesitábamos usar ambos. La animación 3D está muy integrada y se ve cada vez en más obras. ¿Va todo hacia el dominio del 3D? No lo creo. No se puede conseguir el encanto de los dibujos hechos a mano en el digital. Por ejemplo, no hay libros infantiles con ilustraciones digitales porque es mucho mejor dibujar a mano. No creo que las cosas se queden como están. En este sentido cada tecnología tiene su sitio y creo tanto el 3D como el 2D van a encontrar su sitio.



Toshiyuki Kubooka

### 7.3. Entrevista con Shoujirou Nishimi, 17 de septiembre de 2014, Studio 4C, Tokio

El primer título de la carrera como animador de Shoujirou Nishimi es una de las obras de mayor repercusión de la historia del *anime*, *Akira*. Desde entonces ha trabajado ininterrumpidamente como animador y dirección de animación, hasta llegar a *Tekkonkinkreet* (Michael Arias, 2006), donde ejerció como diseñador de personajes y director de animación. Un año después dirigió su primera obra, uno de los segmentos que componen la película *Anki\*Kuri*, “Uchujin Raikou Hiroshi no Baai” (2007), y otra historia corta, en la misma obra que Toshiyuki Kubooka, *Batman: Gotham Knight*, “Have I Got a Story for You” (2008).

El director de *Tekkonkinkreet*, Michael Arias, nació en Los Angeles, EE. UU. Desde joven compaginó la elaboración de efectos visuales y CGI para cine<sup>793</sup> y videojuegos tanto en su país como en Japón. En 1995 se mudó a Tokyo, donde descubrió el *manga* de Taiyou Matsumoto “*Tekkonkinkreet*”. Dos años después, tras conocer personalmente al autor, realizó *Tekkonkinkreet Pilot Film* (鉄コン筋クリートパイロット版, *Tekkonkinkurīto Pairottoban*, 1997), que tuvo un breve recorrido por festivales de cine en Japón. En 2000 fue invitado por el productor Joe Silver y los directores Andy y Lana Wachowski para producir los cortometrajes que iban a componer la obra *Animatrix* (2003), producida por Studio 4C. Tras el éxito de esta obra consiguió comenzar la producción de *Tekkonkinkreet*, marcada por una serie de retrasos y el choque entre el equipo de animadores, acostumbrados a trabajar en dos dimensiones, y el director, cuya visión de la película era mucho más tridimensional dada su experiencia con efectos digitales y videojuegos.

**Pregunta:** *Tekkonkinkreet* es una obra en que el *manga* y el *anime* son bastante distintos, ¿qué decisiones tomaron para esa diferencia?

**Respuesta:** Para mí son muy similares. A medida que hicimos el *ekonte* los dibujos que hacíamos eran irreconocibles, y fue cambiando progresivamente, tanto el dibujo como la impresión que teníamos de *Tekkonkinkreet*. Quizás sea una impresión personal. No me daba cuenta de que mis dibujos eran tan distintos a los del *manga*. No soy muy ágil, pero hice todo lo que pude para que el resultado final fuera lo más similar al *manga* de Matsumoto.

---

<sup>793</sup> En obras como *Abyss* (James Cameron, 1989), *Creadores de sombras* (Roland Joffé, 1989) y *Desafío Total* (Paul Verhoeven, 1990).



**P:** En el *manga* las líneas son gruesas y muy contrastado. Apenas hay tonalidades de grises. En la película el color es uno de los elementos más expresivos. ¿Cuál es la razón de emplear el color de forma tan intensa teniendo en cuenta que esos matices no existen en el *manga*?

**R:** Los dibujantes de escenarios hicieron un gran trabajo. Michael Arias me dijo que en el *manga* los protagonistas eran unos niños de primaria, pero que en la película íbamos a centrarlo en unos adolescentes de secundaria. La impresión que tenía el director en EE. UU. de los estudiantes de secundaria parece ser muy similar a la de los niños de primaria en Japón. Para mí no era sí porque pensaba que la catarsis de la historia se basaba en unos niños de primaria derrotando a unos adultos. Pero Michael Arias insistía en que los protagonistas fueran adolescentes. Yo dibujé a Shiro como si fuera un niño, mientras que a Kuro lo dibujé un poco más mayor, como a un adolescente. Tuve así mucho cuidado de mantener esa diferencia que me indicaba el director. Curiosamente, cuando el autor del *manga* vio la película se sintió disgustado porque Kuro pareciera un estudiante de secundaria y yo le di la razón. Opinaba como él, quería mantener la edad original de los niños. Pero por alguna razón el director se sentía incómodo con la idea de que el personaje de Kuro fuera un niño pequeño.

Yo creo que aquí se produjo cierta diferencia cultural. Con respecto a la edad, para los japoneses los occidentales siempre nos parecéis más mayores de lo que en realidad sois. Y yo creo que para un occidental los japoneses os parecemos más jóvenes de lo que somos. Además somos más bajitos. Es un poco chocante, a lo mejor es porque hemos vivido una vida sin problemas ni nos hemos esforzado demasiado en nuestro trabajo. Durante la producción de esta película yo sólo comía comida instantánea (*cup ramen*) o comida para llevar (*obento*). Cuando terminé *Tekkonkinkreet* mi mujer me hizo una comida maravillosa. Fue increíble. ¡Ah, perdón por desviarme tanto del tema!

**P:** En la película hay dos niveles: el espacio y los personajes. Tanto uno como otro son tan elaborados que parecen tener la misma importancia.

**R:** Me da rabia que todo el mundo hable del fondo, nadie se fija en mis personajes. La verdad es que el único capaz de hacer esta película fue Kimura san, del departamento de *bijutsu* (escenarios).

**P:** ¿Cuál fue la parte más gratificante de *Tekkonkinkreet*?

**R:** No disfruté nada haciendo esta película, fue horroroso. Cuando me propusieron hacer *Tekkonkinkreet* la rechacé. Michael Arias vio mis trabajos anteriores y me ofreció dirigir la animación de su película, pero la obra original era tan famosa que no sabía si estaba preparado para asumir esta tarea.

**P:** A la hora de animar los personajes, sus expresiones y desarrollar sus movimientos ¿el *manga* era una referencia continua o trabajó con libertad?

**R:** Primero hay una visión del director y una historia a la que atenerse. No llegué a leer todas la obras de Taio, pero mi impresión es que le gusta acumular situaciones hasta que alcanzan una catarsis. Yo quise mostrar esa impresión y creo que hay muchas partes en la película donde se puede apreciar. En la escena del tren donde Shiro es atacado y todo lo que tiene que expresarse sale ahí. Lo mismo sucede al final, en la escena de Hitachi. Cuando hice el *ekonte* traté de mostrar las escenas más espectaculares del *manga* y no sabía si podía aportar algo más a lo que ya había en él. Pero finalmente dimos con la solución que veis en la escena del minotauro, aunque he de reconocer que esa secuencia fue idea del director.

**P:** ¿Hay muchas diferencias en su trabajo a la hora de trabajar en una obra adaptada respecto a una obra original?

**R:** Es totalmente diferente. En una obra original puedo crearlo todo desde cero, siempre coordinado con el director. Matsumoto Taio es muy amable y tenía confianza en nosotros, así que nos dio libertad absoluta. Fuimos muy afortunados, porque si tuviéramos continuamente comentarios del autor original no podríamos avanzar en la dirección que creyéramos más conveniente. Si me paro a pensar si lo que hago va a satisfacer o no al *mangaka* el resultado sería terrible. Además tardaría mucho en coger mi ritmo. Si puedo trabajar según mi criterio, puedo avanzar y sentirme más satisfecho con mi trabajo. La verdad es que es una opinión muy poco profesional.

**P:** En *Tekkonkinkreet* no hay apenas marcas cinéticas ni símbolos característicos del *manga* y en *anime* querían alejarse de ese tipo de estilo?

**R:** No son necesarias. En el *manga* no hay movimiento pero nosotros podemos hacer actuar a los personajes en la película. El método de expresión de la animación es diferente. En la animación siempre ordenamos todos los elementos, de un punto a otro, desde la transición a una escena hasta como se abre una puerta. En cambio en el *manga* todo puede cambiar radicalmente, se puede saltar de una acción a otra repentinamente. Para crear un *anime* hay que respetar mucho los procesos. En el *anime* nos asemejamos al teatro, porque hay un *ekonte* que respetar secuencialmente. Cuando dibujo mis propios *manga* todos me dicen que parece un *storyboard* porque siempre pienso que todas las acciones creo que han de fluir suavemente. La verdad, creo que nuestro trabajo es innecesario.

**P:** ¿Cómo influyen las onomatopeyas a la hora de crear una historia animada?

**R:** Creo que en el *anime* tenemos más poder sonoro porque podemos transmitirlo directa y simultáneamente a la imagen. El *manga* quiere producir sonido pero no puede, lo hace mediante texto. Es un invento del cómic para intentar crear esos sonidos. Es uno de los dilemas del *manga*. Si yo dibujara no metería esas onomatopeyas porque supone introducir algo que no puedes pero quieres hacer. Sería fantástico que pudieras ponerle una música al *manga* mientras lees y ésta fuera cambiando en función de las acciones y los cambios de página. En el *anime* podemos hacer esto sin problema, con lo que tenemos una gran ventaja<sup>al</sup> poder mostrar imagen y sonido a la vez.

**P:** Cuando lees un *manga* puedes detenerte en una viñeta, pero en el *anime* se ha de decidir la duración exacta de cada plano porque, además hay que crearla. ¿Cómo afecta el *manga* a los tiempos de los planos?

**R:** Cuando hacemos el *ekonte* somos muy ambiciosos y nos sobra material porque no es factible realizarlo en el tiempo que tenemos, por lo que tenemos que ir cortando. En ocasiones estos cortes son terribles y afectan no solo a la duración sino al movimiento. A veces algunos planos finalizados desaparecen en montaje, con lo que tampoco se aprovecha todo lo que tanto esfuerzo nos ha costado hacer.

**P:** El dibujante ha de incluir toda la información visualmente. Esto no sucede en el *anime*, ya que diálogos y sonido van en la banda de sonido. ¿Pueden incluir así más elementos en la imagen?

**R:** Se pueden transmitir sentimientos o gestos. El movimiento es muy significativo. Esto me convierte en un actor, porque yo soy mi punto de referencia. ¿Qué haría yo? Además me fijo en otras personas, cómo se sienten cuando sucede algo. Hay gente que se toca la nariz cuando se avergüenza o mira hacia otro lado.

**P:** ¿Hay influencia del cine de acción real en el *anime*?

**R:** Si, es muy fuerte, tanto del cine como de la televisión: series, programas, cualquier tipo de imagen real. Por ejemplo, en la escena del tren donde los niños vuelan de un coche a otro. Cuando dibujaba esa escena miraba escenas de parapente para que diera esa sensación. Esto también sucede en el plano del principio donde la cámara vuela junto al cuervo. Cuando vuelas en línea recta y pasas a volar en vertical se produce una impresión muy fuerte de cambio de velocidad. Yo trataba de expresar eso en *Tekkonkinkreet*. Yo creo que hay cosas así en muchas películas.

**P:** *Tekkonkinkreet* mezcla animación 2D y 3D. ¿Cómo se integran ambas técnicas.

**R:** Eso es gracias al director. El plano del inicio donde vuela la cámara creía que era imposible. Cuando Michael Arias hacia el *ekonte* de ese plano no pensé que pudiéramos plasmar aquello. Yo siempre me he dedicado al *anime* 2D y la primera versión la hice muy corta, como de unos 20 segundos, y todo sucedía muy rápido. El director ya había trabajado en 3D y nos mostró una simulación que no sabíamos que pudiera hacerse. Así los animadores de *bijutsu* (escenarios) tuvieron que trabajar de otro modo, mediante bloques, por los que pudiera moverse la cámara 3D. Por suerte Kimura fue capaz de trabajar así. El director venía del mundo digital y nosotros del tradicional así que juntos fuimos capaces de mezclarlo. Pero yo no me fiaba nada, no sabía qué iba a salir de aquello. El director podía pensar en movimientos en profundidad, pero yo siempre he pensado en dos dimensiones, así que no lo veía nada claro. El *ekonte* era fruto de sus propuestas y las nuestras. Finalmente fue posible y todas esas escenas quedaron muy bien.

**P:** ¿Hacia dónde cree que avanza la animación japonesa?

**R:** ¡Y yo qué sé! Viendo las nuevas películas de Hollywood algunas me parecen como el *anime*, así que no sé dónde vamos. El 2D puede transmitir algunos matices el 3D no puede. Mediante mi trabajo busco hacia dónde quiero ir, qué es lo que emociona. Creo que lo importante es que quieras entrar en la historia, en sus lugares. Creo que el 2D tiene este poder de atracción. Yo quiero que la gente piense “quiero entrar en ese escenario”. Por mi parte es lo quiero seguir haciendo. No sabemos qué hay al final de la escalera, pero es un mundo muy tentador. Intentamos crear que hay más allá de la pantalla, que se esconde tras los personajes y sus escenarios. Le pido perdón por mis respuestas irrelevantes.



Shoujirou Nishimi



#### 7.4. Entrevista con Kashiko Kimura y Mina Tsuchiya, 17 de septiembre de 2014, Madhouse Studios, Tokio.

Kashiko Kimura trabaja como editora de series y cine de animación. Comenzó trabajando como asistente en las películas de Satoshi Kon *Millenium Actress* (千年女優, *Sennen Joyū*, 2001) y *Tokyo Godfathers* (東京ゴッドファーザーズ, *Tōkyō Goddofāzāzu* 2003), y *El castillo ambulante* de Hayao Miyazaki (ハウルの動く城, *Hauru no Ugoku Shiro*, 2004) Posteriormente editó la serie del mismo director, *Paraonia Agent* (妄想代理人, *Mōsō Dairinin*, 2004) y otras series como *Black Lagoon*, (ブラック・ラグーン, *Burakku Ragūn*, 2006) Infinte Stratos (インフィニット・ストラトス, *Infinitto Sutoratosu*, 2011) o *Parasite* (寄生獣, *Kiseijū*, 2014).

Mina Tsuchiya ha trabajado como productora y asistente de producción en series de Madhouse. Actualmente es la responsable de prensa y publicidad del estudio.

Kimura ha traído su ordenador portátil donde nos muestra la previsualización de un capítulo en el *software* de edición. Por cada plano hay, como mínimo, un dibujo. Algunos poseen una animación muy básica sobre movimientos o acciones.

**Kimura:** Esto que ves ha llegado en muy buen estado. Normalmente llegan más en bruto. Se pueden ver los movimientos de algunos personajes y cómo se desplazan dentro del plano. En algunas partes en las que se ven los movimientos, así que está muy bien para hacerte una idea de cómo va a ser el capítulo. Pero en los casos pésimos tenemos que *escanear* nosotros mismos los dibujos. Si te toca gente un poco torpe no se entienden los dibujos.

Esto pasa de vez en cuando. Hablando de nuestra productora, hay que editar desde este estado y luego llegar a una situación en la que ya no se cambie nada. Se edita desde esta previsualización hasta la versión final. Así que, el trabajo de los editores es el de cortar estos dibujos tan básicos pensando en el corte final, es decir, pasar del *cutting* al *finishing*.

**P:** Como editor de *anime*, ¿puede explicarnos dónde empieza y termina su trabajo? ¿Cómo cree que afecta al producto final?

**K:** Todo comienza desde la edición en este estado y luego vamos reemplazando los dibujos del *ekonte* por los dibujos en mejor estado, como los *layout* o las imágenes finales.

Y de aquí a los planos coloreados (muestra otra secuencia en el *timeline* con imágenes coloreadas, aunque sin una animación elaborada). Desde este estado llegamos a los que son los materiales que se usan para la fase de finalización. A medida que se van ultimando los materiales los vamos comparando y reemplazando. Tras haber acabado esto, hasta los trabajos justo antes de poner el *telop*<sup>794</sup>, que llamamos *shirobako* (caja blanca), seguimos haciendo los ajustes necesarios. Entonces, de nuestro rol es la edición hasta el reemplazamiento justo antes de la emisión.

**P:** Cuando tienen que editar en el timeline el *ekonte*, ¿a estas imágenes pueden indicar que se necesitan más planos, o que algunos se pueden eliminar?

**K:** En principio, no. Si cambiamos es porque no se entiende la historia o funciona en la estructura. A veces cambiamos solo un corte, pero no trabajamos como en imagen real, que se puede cambiar toda la secuencia para dar un toque diferente. No reemplazamos toda la escena de esta manera. Como no tenemos planos rodados, hemos de tomar las decisiones con los que tenemos. Y luego sus elementos no se mueven si no están animados. En un plano de imagen real, aunque una persona está quieta, seguro que mueve las pupilas, los pelos o el cuerpo.

**P:** En la edición de imagen real hay mucho material grabado. De esta manera el montaje es contar una historia, elegir planos y cuanto tienen que durar. Esto no sucede en el *anime*, ya que hay que crear cada plano desde cero. ¿Cómo afecta esto al montaje y qué decisiones son las más importantes?!

**K:** En caso de las imágenes reales, podría ser una de las expresiones. Sin embargo, en caso del *anime*, si hay un dibujo, eso es todo lo que hay, así que el tema es si se puede aguantar durante unos segundos solo con este dibujo.

En las películas o las series se suele captar la imagen del protagonista y dejarlo en pantalla un buen rato. A pesar de su rostro callado, se puede contar algo con una imagen e interpretar algo de él. Pero en caso del *anime* depende del dibujo que tiene cada personaje.

---

<sup>794</sup> Television Opaque Projector, fase en la que se incluyen rótulos, títulos o efectos digitales.

¿Es un dibujo que puede aguantar durante 20 segundos o 10 segundos? Quizá suena mal, pero si los dibujos terminados que recibimos no están bonitos o limpios, o sus *layout* no están bien hechos, no pueden aguantar, y por eso los acortamos.

**P:** *Manga* y *anime* tienen sus propios recursos de montaje, ¿cree que unos influyen sobre otros?

**K:** Sí que es una parte interesante, pero esto es del lado más del *enshutsu* (realización) que el de la edición. Cuando hablamos de la edición del *anime* su trabajo principal es unir los planos y tratar los intervalos y los *tempos*. Finalmente no se puede opinar mucho porque si lo comentamos, tienen que corregir... Esto es una dilema. Dicen en Japón que desde *Matrix* se ve esta tendencia. Es la influencia de *Ghost in the Shell*, que a los Wachowski les gusta mucho. Tal vez por allí aparecía la tendencia. Parece que se venden mucho las obras de Madhouse en EE.UU. Así que creo que influye.

**P:** En la animación, en un segundo, puede haber desde 24 a 12 u 8 fotogramas por segundo. ¿Cree que esto afecta de alguna manera a cómo se cuenta una historia?

**K:** En principio, el *anime* de Japón es animación limitada, no completa. Entre los dibujos originales, ¿cuántos dibujos movemos? ¿Entiendes la diferencia entre los dibujos originales y los vídeos? (Muestra en el *timeline* una secuencia de previsualización de un capítulo). Si los recibimos en este estado, no vemos cuántos dibujos de movimiento existen aquí. Así que trabajamos consultando. Y luego cuando se comienza el “teatro emocional”, como cuando un personaje se levanta o los pelos oscilan, yo tengo mucho cuidado con la velocidad. De momento, cuando uno se levanta, las emociones mostradas pueden variar de cualquier manera, dependiendo de si hacemos en 18 fotogramas, 12, 9 o 6. Así que podemos comentar a los animadores que se alarguen bastante, por ejemplo.

Hablando de los movimientos, ya vienen tal como están en los *sheet*<sup>795</sup>. Por ejemplo, si tratamos la emoción que se quiere transmitir, mirándolo, decidiremos si vuelve la cabeza rápida o lentamente. Respecto a las escenas de batalla, cuando hay un movimiento de lanzamiento, cuido dónde hay *tsume* o *tame* (condensación del tiempo y el espacio). Nos

---

<sup>795</sup> Hojas de trabajo de animación que se realizan una vez aprobado en *ekonte*. En ellas se ven los movimientos animados de los personajes y elementos de plano. Cada hoja es un fotograma, y suelen hacerse en principio los fotogramas clave e intermedios. El resto, los intercalados, se hacen cuando el plano está aprobado.

reunimos con los animadores mirando los *sheet* para ver si es mejor acortarlos o alargarlos. (Saca varios *sheet* para verlos). Esto, por ejemplo es un movimiento hasta que tira la carta, pero aquí no hay *dooga*<sup>796</sup>, en estos dibujos solo vemos los *nakawari*<sup>797</sup>. Y aquí vemos los *genga*<sup>798</sup> y como se conectan con los *nakawari*. Con lo cual, este tipo de movimiento o este caso, quizá del pelo... Éste (señala una hoja), después de tirar la carta, es el movimiento lento del pelo. Entre estos el personaje se mueve activamente, pero como no hay nada en el medio, lo hacemos dinámico.

**Tsuchiya:** Primero se hacen los *genga* 1, 2, y 3 que vayan a ser los puntos esenciales. Y dependiendo del *tempo* entre ellos van dividiendo meticulosamente otros movimientos como 2, 3 y 4. Esto va cubriendo todos los fotogramas de la animación 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 y 11. De aquí hasta aquí, porque si dejamos tal como están, quedaría deforme. Dependiendo del número de dibujos será una animación que mueve de un punto a otro de repente, o una que se mueve muy suavemente. Esto está indicado y los editores son los que arreglan el *tempo* precisamente en los últimos momentos.

**Kimura:** Así es. Les decimos a los animadores: “Qué metáis más aquí”, por ejemplo. En muchos casos no vienen así, en el mejor estado posible, así que lo hacemos por la intuición que nos da una larga experiencia. Quedará así... nos lo imaginamos. Sin embargo en los *ekonte* hay movimientos principales, así que nos dicen que rellenemos los intervalos.

**P:** ¿La voz de los dobladores voz y el sonido se introducen al final de la edición?

**K:** Después de esto. Con lo cual, cuando nosotros editores trabajamos, imitamos a los dobladores. Queda muy ridículo pero nos sirve.

**P:** ¿Hay diferencias entre enfrentarse a la edición de una obra que proviene de un *manga*, como *Hajime no Ippo*? ¿En que medida le influye que haya un *manga*?

**K:** Cuando leemos el *manga*, pensamos algo, ¿verdad? Tengo mi propio *tempo*. Procuro captar la diferencia entre el *tempo* del *manga*, mi *tempo* y el del *film* finalizado, y pienso cómo rellenar esa diferencia. Sin embargo, cuando salen mis personajes favoritos, suelo

<sup>796</sup> Fotogramas de animación intercalados, que animan los movimientos entre los fotogramas clave y los intermedios.

<sup>797</sup> Fotogramas intermedios, los puntos fundamentales que conectan los fotogramas clave.

<sup>798</sup> Fotogramas clave, los más importantes del plano. Marcan el inicio y final de los movimientos de la imagen,

ponerlos con más tiempo, así que me tengo que controlar. Hay que observar la historia objetivamente, pero es un poco complicado. Puedes haber algunas escenas favoritas o los diálogos que te gustan. Pero puede que al director o el realizador (*enshutsu*), no les importe nada en absoluto esa escena.

Entonces les pregunto “¿qué parte queréis que brille?” Creo que esta parte luce y quiero que viva. “Si no es esta, ¿dónde?” Por eso, cuanto más te gusta la obra, más duro será el trabajo. Cuando tengo mucha suerte de encargarme de las obras que quería trabajar, le doy muchas vueltas y me lleva más tiempo.

**P:** La serie *Black Lagoon* tiene un tempo especial. Es una serie de acción con planos largos, mientras que en el *manga* sucede todo mucho más rápido y la acción se desarrolla menos.

**K:** En *Black Lagoon* me dejaron mucha libertad para trabajar. Tenía mucho cuidado en las conversaciones para que se diferenciaban de las escenas de acción. El director era un maníaco de las armas y lo militar. Es una persona obsesionada en estos temas. Por eso daba instrucciones muy precisas en las secuencias de armas o guerrillas. Especialmente en *Black Lagoon* el director tenía mucha iniciativa en las escenas de acción, ya que se apegaba a ello. Sobre las partes de la vida cotidiana, yo dirigía, así podría decir.

La segunda temporada la dirigió Tetsurou Araki, que también dirigió *Death Note* en Madhouse. Como Araki se encargaba de dirigir la animación, se obsesionaba mucho con los dibujos, así que íbamos hablando cómo transmitir los sentimientos. En la segunda temporada el director dedicó mucho esfuerzo en los capítulos de *yakuza*. Así que dependiendo de las obras pueden ser muy diferentes.

**P:** *Black Lagoon* es visualmente realista, los personajes siempre se encuentran en espacios figurativos y no hay alteraciones de la continuidad temporal. *Hajime no Ippo* incorpora muchos elementos del *manga*: deformación, signos de movimiento, espacios cinéticos o planos. ¿Cómo se notan esas diferencias en el tempo y la edición?

**K:** No me afecta mucho la verdad. Más bien, se nota la intención del director o el *enshutsu*.

**P:** Un *manga* es una obra en blanco y negro, mientras que en la actualidad todo el *anime* es en color. Las viñetas pueden tener muchas formas mientras que el aspecto de los planos es



siempre el mismo. A la hora de contar una historia visualmente, ¿influye de alguna manera esta diferencia? ¿Tiene el manga a mano cuando edita los capítulos?

**K:** No mucho, que el *manga* es el *manga*. A pesar de que se basa en el *manga*, en muchos casos es diferente al original. En el *manga* la historia va en un orden, pero en el *anime* esta escena viene más tarde o antes. Como vienen actualizados, no te desvía. Por ejemplo, no me afecta cómo es la viñeta en el *manga*, sino el plano final. Cuando una imagen se dibuja en una viñeta grande en el *manga*, me interesa más su construcción, su impacto, lo que quiere que se quede en la página siguiente a la hora de pasar las hojas. ¿La secuencia en la que la historia tiene el clímax en el *manga* pasará correctamente cuando se convierta en el *anime*? Me interesa más esa corriente. Los *enshutsu* (realizadores) se encargan del contenido y el tamaño de las viñetas. Continuamente los editores hacemos comentarios a los *enshutsu*, pero no sobre el contenido, sino si el *tempo* queda bien para que la secuencia pueda ir formando la montaña, el clímax. Para la edición del *anime* esto importa más. En el *anime* japonés, se une cada plano que existe realmente, llevando al clímax la secuencia, ordenando el montaje y viendo cómo se comunican los personajes. Yo doy mucha importancia a esto como editora. Seleccionas los cortes pensando que con este corte puedes hacer todo lo que necesitas.

Pero en caso de las imágenes reales eliges un corte y piensas que tal vez se puede dar un matiz diferente si lo colocas aún más condensado. O puedes cambiar las escenas. Quizá puedes dar más color en los sentimientos, puedes trabajar infinitamente. Parece que no hay respuesta correcta en las imágenes reales, por eso cuando veo la gente que trabaja en ellas les adoro.

**P:** El final de la primera temporada de *Black Lagoon* se queda abierto, y la serie termina de forma nostálgica, muy emocional. El final del *manga* es muy distinto

**K:** Bueno, en caso de *Black Lagoon*, el original no estaba acabado y de hecho ya se planeaba la segunda temporada. Últimamente, los *manga* que no están finalizados suelen adaptarse al *anime*. De esta manera en el *anime* no podemos acabarlo antes del original.

**P:** ¿Cómo influye el creador de la obra original en el *anime*, tiene mucho poder de decisión?

**K:** Eso no lo hacemos nosotros, sino los directores o los productores.

**T:** Es un tema muy de negocio, más que técnico o narrativo. En principio los dibujantes de *manga* no aparecen por aquí. Los editores de la editorial *Koodansha* o *Magazine*, o los encargados de los *manga* asisten a las reuniones en vez de ellos. Desde luego que hay intención de los dibujantes, y también la de vender los cómics a través del *anime*. Por ejemplo, en algunos casos nos dicen que no lo hagamos esto o lo otro porque se revelaría la futura historia. O que terminemos por aquí para que pueda llegar a la venta de los originales. Se decide junto con su estrategia. Cuando no se determina o se finaliza el tema a medio camino forzosamente en las reuniones, estas complicaciones llegan a los directores o a los productores, y se las tienen que arreglar. Aunque no es de su intención, deben cambiar algo que no está en el *manga*. De vez en cuando, esto pasa durante el proceso de la edición.

**K:** Me dicen que no se puede contar la historia preparada y nos preguntamos qué hacer. O que no pueden decir estos diálogos o no se puede presentar esta imagen. Entonces me preguntan si esta secuencia funcionaría para que no se destruya la historia o me piden que les de mi opinión objetiva desde el punto de vista de la edición.

**P:** ¿Implica más complicaciones la producción de una serie *manga* que otra original?

**T:** No sé si está bien que os responda yo, que trabajo más en publicidad. Es algo que explico para la presentación de la empresa. Hay dos tipos: uno es el que tiene el contenido propio (*original contents*) y el otro es el que tiene la historia original. En Madhouse recibimos encargos de editoriales, dibujantes, fabricantes de DVD, distribuidoras o canales de TV. Por ejemplo, en este momento tenemos un proyecto para hacer el *anime* de *Hanayamata* (ハナヤマタ, Atsuko Ishizuka, 2014). Nos encargaron que fuera una directora o una guionista, que pudiera dar un toque *yamato nadeshiko*<sup>799</sup> y que tenga ese aspecto para transmitir su elegancia. Hasta para formar el equipo de la obra se cuida que no se pierda el aire que tiene el original. Puede que haya limitaciones y más consideración. En cambio si es la obra original, no existe esa cadena, así que para los que lo hacemos es más libre. Para los compañeros, el director o el productor, aunque no soy productora, creo que merece más la pena hacer obras originales. Con una obra original podemos hacer lo que queramos ya que no hay limitación, sin embargo si no tenemos una imagen clara, quedará flojo y fracasaremos. Respecto a las originales, nos

---

<sup>799</sup> Una expresión común que remite a la imagen ideal de una mujer japonesa. Une dos conceptos: *yamato* (el Japón tradicional, “puro”) y *nadeshiko* (un tipo de clavel).

cuesta encontrar patrocinadores. Nuestro trabajo de publicidad aumenta tanto la búsqueda de patrocinadores como la difusión.

**K:** Vaya, trabajáis hasta ese punto. En mi caso, el de la edición, es una cosa muy particular, no tan general. Me gustaría hacerte una pregunta, ¿por qué solicitaste una entrevista conmigo?

**P:** En mi estudio analizo varios aspectos de la narración del *anime* adaptado y la edición es uno de ellos. Además, como editor, me interesa saber cómo se trabaja en el *anime*, ya que trabajo con imagen real.

**K:** Eso lo que me extrañaba. Es que del *anime* japonés se habla hasta la gente de animación cuando se refieren al equipo, lo que significa que apenas existimos nosotros, los editores. Generalmente los jóvenes que quieren entrar en este mundo salen del instituto y van a la universidad junto con una academia especializada. Hay gente que sale del instituto y directamente va a esas academias. Y dicen que han aprendido el *anime* y nadie ha aprendido la edición. Ni siquiera sabe qué hacen los editores. Muchas personas creen que el *anime* se hace dibujando, pintando y luego uniéndolo con efectos para finalizar. Cuando digo que soy editora me preguntan qué hago.

Quizá suena una tontería si insisto yo misma, si la edición es realmente importante en el *anime*. Los *enshutsu* y los directores lo consideran fundamental y entienden que en la edición pueden cambiar mucho los dibujos. Últimamente nos entienden gracias a los esfuerzos que han hecho los editores *senpai*<sup>800</sup> anteriores. Pero el público en general aprecia, sobre todo, los *enshutsu* y los directores. Por eso me extrañaba mucho por qué una entrevista enfocada en la edición.

**P:** Si la edición de *anime* es tan desconocida, ¿por qué eligió esta tarea?

**K:** Es por el señor Kon<sup>801</sup>. La verdad es que iba a la academia porque quería editar obras de imagen real en cadenas de televisión, como las varietés o series. Pero vi *Perfect Blue* de Satoshi Kon durante mis estudios y pensé si se podían hacer *anime* tan reales como ese, quizá

---

<sup>800</sup> *Senpai* significa “superior” o “mayor”. Suele ser alguien con un grado de experiencia mayor y de quien se puede aprender algo.

<sup>801</sup> Satoshi Kon.

podría trabajar en ello, ya que crecí viendo muchos *anime* y me gustan. Me parecía imposible trabajar en el mundo del *anime* porque no puedo dibujar. Fue una película muy impactante.

**P:** Personalmente creo que Satoshi Kon fue capaz de desarrollar todo el potencial del *anime* en cuanto a realidad y fantasía en una misma obra.

**K:** Era como si viera un libro con imágenes reales. Entrado en este mundo lo que me sorprende es que todo se hace digital ahora. Antes eran películas de celuloide. Tengo dos maestros. Uno es el presidente de la empresa en la que entré por primera vez. Se llama Ogata<sup>802</sup>. Y el otro es señor Seyama<sup>803</sup>, quien ha editado en Studio Ghibli durante mucho tiempo. En esa empresa, Ogata editó *Perfect Blue* y yo entré allí sin saber nada. Pues sí que no sabía nada. Ví *Perfect Blue* en el verano del segundo año, que era el último año<sup>804</sup>. Y desde entonces, decidí meterme en el campo del *anime*. No sabía nada del *anime* ni siquiera sabía que existiera el trabajo de la edición. Pero creía que sí porque lo tiene el sector de las imágenes reales. Entré en pánico y empecé a preguntar a los amigos que conocían el anime y me dijeron que había una empresa que estaba buscando editores. Sin tener mucha esperanza, les envié mi curriculum y me preguntaron cuándo podría empezar a trabajar. Fue esa empresa. Fue un destino tremendo.

En aquellos tiempos, todos trabajaban con el *film* a mano. Había máquinas de *Open Reel* que enrollaban la película a tiempo real y la reproducían. Todos los editores del *anime* japonés trabajaban a mano, así. Y los pasaban a una pantalla diminuta y cada giro formaba un segundo de 24 fotogramas. Enrollando los film y al mismo tiempo leyendo los diálogos, hacían *film cutting* en aquella época. Y *Perfect Blue* se creyó también en aquellos momentos. Para mí pasó algo milagroso. Por eso, afortunadamente, pude trabajar en *Millenium Actress* (千年女優 Sennen Joyuu, Satoshi Kon, 2001) y luego en otras obras de Satoshi Kon. Estoy muy contenta. Desde que me enteré de que se hacían a mano, se nota que coincide y encaja

---

<sup>802</sup> Harutoshi Ogata es un editor de anime japonés. Entre su filmografía destaca *Hiroshima* (1983), la película de Rin Taro seleccionada en nuestra muestra *Hi no tori: Houou Hen* (1986), algunos episodios de *El misterio de la piedra azul* (1990), *Ninja Scroll* (1993), *Perfect Blue* (1997) o *Cardcaptor Sakura* (1998).

<sup>803</sup> Takeshi Seyama ha editado, entre otras las series *Heidi* (1974) y *Las aventuras de Sherlock Holmes* (1985), además de largometrajes como *Mi vecino Totoro* (1988), *La tumba de las luciérnagas* (1988), *Akira* (1988), *La princesa mononoke* (1998) o *Paprika* (2006).

<sup>804</sup> El año escolar japonés termina en marzo o febrero, cuando hay entrega de trabajos o tesis. Normalmente las futuras opciones laborales se determinan en la primavera del segundo año, ya que en Japón se busca trabajo antes de terminar los estudios para incorporarse directamente al mercado laboral.

exactamente. En un movimiento ahora podríamos hacerlo de nuevo en digital. Incluso podemos poner los sonidos. Sin embargo, antes en la edición del *anime*, cuando se terminaba de reemplazar dibujos por planos finales, editando, apenas escuchaban los sonidos. En caso de televisión, lo escuchaban por primera vez en emisión. En caso de *anime* para cine lo escuchaba en un pase previo. En aquellos tiempos seguro que ajustaban todos los sonidos el director o los dibujantes, pero era muy complicado. El sonido está muy bien metido aunque no se podía probar. Desde luego que de antemano sacaban cada imagen como una foto y podrían reproducirlos a maquina de manera sencilla, pero no se podía hacer en todos los cortes para los largometrajes. Lo que me fascina en las obras hechas en la etapa de *film* es el talento y la sensibilidad de los editores y los directores.

**P:** ¿Cuál es la parte más gratificante de su trabajo?

**K:** Es cuando mi intención ha encajado. Durante el montaje voy proyectando mis opiniones. Son las opiniones de una tercera persona, de una persona que lo ve por primera vez. Y es cuando el *film* se remite muy bien por haber reflejado las opiniones de varias personas. De vez cuando, fallas. Por ejemplo, por haber metido unos segundos de más se ve muy flojo. Lo metí porque me parecía necesario, pero cuando ponen la voz de los dobladores, vaya le sobran 6 fotogramas. Pero cuando encaja todo, me alegro mucho. He podido participar en la obra. Es que no soy la que dibuja ni hace los *sheet*. Si se puede decir bruscamente, lo que hago es solo comentar.

**T:** De la parte de publicidad no puedo comentar aspectos técnicos ya que no tengo relación profunda con cada obra. Cuando atiendo a las visitas y guío por la productora, por ejemplo a los que vienen del extranjero, me dicen que veían las obras de Madhouse y que han venido aquí porque les gustan, y eso me hace bastante ilusión. Pienso que lo hemos transmitido bien. De vez en cuando recibimos los alumnos de primaria, la secundaria o el instituto y me comentan que allí ven nuestras obras. Aunque no trabajo directamente en estas obras, las difundimos a través de la página web. Y sentir que se trasmite bien es algo que me alegra.

**K:** Me acuerdo muy bien de *Tokyo Godfathers*, ya que era aún asistente, pero fue la primera obra en la que trabaje de verdad. Cuando entré en Madhouse, hacían *Master Keaton* y otros largometrajes. Pero yo era asistente de los asistentes, lo cual significa que no te dejan tocar



los *film*. Tu no entiendes nada, te dicen que hagas esto y lo haces, imitando lo que hacen los demás como unir los negativos. Era mi trabajo principal. Y por primera vez me asignaron como asistente de los editores principales en *Tokyo Godfathers*. Allí aprendí como se movían los demás y comunicaban entre sí con los productores, por eso me acuerdo muy bien. De tele, *Yojoyo Hannshin Wataikei*, *The Tatami Galaxy*, del director Yuasa quien ha hecho *Ping Pong* recientemente. Eso fue ya cuando trabajaba ya como editora principal. Se hizo en Madhouse, pero lo hicimos en el estilo no solo Madhouse, sino algo que no era de Madhouse. Ahora me llevo muy bien en el trabajo con el *enshutsu*, al que conocí en aquel momento.

**T:** Sí, a mí también me gusta mucho, la verdad. Es que tiene muy buen *tempo*. No os puedo comentar algo tan estupendo como la historia de Kimura. Hubo una obra llamada *Mooryoo no hako* (魍魎の匣, 2008) basada en la novela de suspense de Natsuhiko Kyoogoku. Lo realizó un equipo de lujo. Trabajaba el señor Araki y el señor Harasaki. Los directores eran Ryoosuke Nakamura y Atsuko Ishizuka. Son veteranos y ahora trabajan en otras productoras. Había un montón de talento trabajando en el *ekonte* o diseño de personajes. Cada capítulo con una calidad brillante por poco que tuvieran tiempo. Era algo impresionante y yo pude aportar mi parte.

**P:** ¿Cómo ha cambiado la producción en Madhouse las tecnologías digitales?

**T:** Nuestros dibujantes trabajan siguiendo el método tradicional: todos los dibujos se hacen a lápiz en un papel especial que empleamos en animación, y son los dibujantes los que comprueban que los movimientos son nítidos, la composición es correcta y la integración con el fondo es la deseada. Todos estos elementos serán trabajados en nuestro departamento digital, Mad Box, pero toda la base de la producción de nuestro estudio es artesanal.

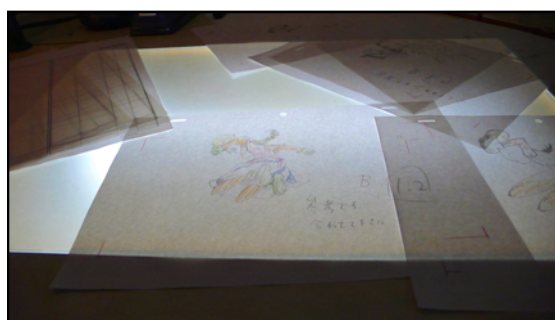
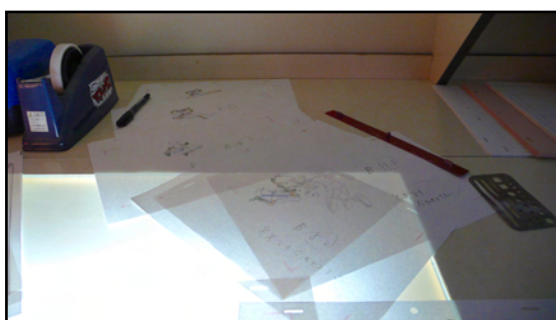
**P:** Por último, ¿qué diferencias hay entre editar un largometraje y una serie de televisión?

**K:** En los largometrajes no trabajamos de golpe. Es muy complicado formar la estructura, dónde y cómo ponemos los “picos” y los “valles”. Como el tiempo está limitado a dos horas o una hora y media, o toda la historia está acabada, primero decido cómo llevarlo. No lo edito todo entero para una hora. Divido en bloques y luego cada uno tiene que tener su clímax, sus picos y valles como una historia. Y cuando lo vemos todo junto, pienso si funciona.

Hablando de los que son originales. El caso es que el original no está terminado o no sabes dónde se corta la historia en el comienzo aunque el original esté acabado. Sabes que hay 12 capítulos, pero se empieza sin saber dónde termina cada uno. La verdad es que no están hechos todos los *ekonte* cuando se comienza. Así que vamos organizando vagamente cada capítulo. O lo mirarán los directores. Es un cambio de chip en tus pensamientos. Sin embargo, cuando me surge el trabajo de cine, me duele el estómago.



Kashiko Kimura



Mesa de luz de trabajo del director y animador Satoshi Kon. En las *sheets* se pueden apreciar los números que indican el fotograma al que corresponde el dibujo y su tipo.



Carteles de las producciones recientes del estudio Madhouse (2014).

## 7.5. Entrevista con Yoichi Fujita y Hiromitsu Higuchi, 18 de septiembre de 2014, Studio Sunrise, Tokio

Yoichi Fujita es conocido por dirigir varias temporadas de la serie *Gintama*, así como un largometraje basado en la serie, *Gekijouban Gintama Kanketsu-hen: Yorozuya yo Eien Nare* (劇場版 銀魂 完結篇: 万事屋よ永遠なれ, 2013). También ha dirigido otras series de animación (*Osomatsu-san*, おそ松さん, 2015) y productor (*Inuyasha*, 犬夜叉, 2008).

Hiromitsu Higuchi es el encargado de producir varias temporadas y largometrajes de *Gintama*. Además ha realizado labores de dirección y coordinación de producción en otras series como tres largometrajes de *Inuyasha*, o la serie *Banner of the Stars* (星界の戦旗, *Seikai no Senki*, 2001).

**Pregunta:** Cuando tiene que imaginar visualmente una historia y crear los planos necesarios para contarla, ¿le afecta que se haya plasmado ya en un *manga*?, ¿se sienten obligados a representar en la serie las mismas imágenes que hay en el *manga*?

**Fujita:** Depende de cada *manga*. Afortunadamente el *manga* “*Gintama*” está hecho con la intención de adaptarlo a la animación y el autor no es muy *otaku*<sup>805</sup>, de modo que el *manga* está basado en obras audiovisuales o novelas históricas. Al estar inspirado en estas historias su estructura es fácil de trasladar a imagen en movimiento. Respecto al *shojo manga*<sup>806</sup> está elaborado desde el punto de vista de ilustración. O hablando otros géneros, hay cómics inspirados en películas o *anime* que suelen tener lectores *core*<sup>807</sup>. Entre estos cómics, “*Gintama*” es uno de los más fáciles.

**P:** “*Gintama*” tiene muchas referencias a películas y series como *Gundam*, *Dragon Ball*, *One Piece*, *Death Note*, *Jojo's Bizarre Adventure*, etc. ¿Tienen libertad para incluir sus propias referencias a otras obras?

---

<sup>805</sup> El término *otaku*, estrictamente, se emplea en japonés para referirse a la casa, empresa o familia de otro (por ejemplo, *otaku no kazoku*, tu familia. Coloquialmente se refiere a los fans de todo lo relacionado con *manga*, *anime*, videojuegos y las industrias culturales que los rodean.

<sup>806</sup> El *shojo* se dirige principalmente al público femenino, del mismo modo que el *shonen* al masculino.

<sup>807</sup> *Core* se refiere al público que tiene un conocimiento profundo de una determinada obra y la sigue atentamente.

**F:** “Gintama” tiene un montón de diálogos y referencias. No podemos adaptar la misma cantidad de dibujos y texto del *manga* al *anime* porque un episodio son 20 minutos. También nos faltan modelos de expresión facial para cada diálogo. Así que variamos los planos y los alternamos con otros nuevos para que no se aburra el público. Y luego en los cómics, en el momento de los diálogos largos, aparecen los personajes con sus rostros estáticos en *kime gao*<sup>808</sup>, lo que solemos ver cuando ellos están diciendo algo o en algún *kime zerihu*<sup>809</sup>. Si uno habla con *kime gao* desde el principio, la última frase no tiene vida. Interpretando la intención de la viñeta del original usamos una rostro para una frase durante unas cuantas líneas y llenamos el resto con otras cosas para que resalte la expresión de esa cara con esa frase.

**P:** A la hora de hacer el *ekonte*, ¿tiene muy presente el *manga*? ¿Intentan que cada plano se parezca a su correspondiente viñeta? ¿O sienten más libertad dar al *anime* su propio estilo?

**F:** Básicamente hago el *ekonte* mirando el original y procuro ser consiente de ello para no alejarme. Además “Gintama” tiene muchos lectores, por eso hay que tenerlos en cuenta. Haciendo cosas muy diferentes o que tienen una impresión distinta, la serie no funcionaría igual. Por muy divertido que sea si incita al público a pensar, “es un poco diferente”, no me parece buena idea.

**P:** La narración audiovisual puede jugar con movimientos de cámara, puesta en escena, profundidad de campo, cambios de luz y efectos de montaje que no se pueden dar en un dibujo. ¿Cree que hay alguna relación entre el lenguaje del *manga* y el de la animación?

**F:** Vamos en la retaguardia, ya que el *manga* siempre va por delante. Por otro lado tenemos la ventaja del color y el sonido, así que depende de cómo podamos aprovecharlos mientras que el tiempo se relaciona con las imágenes. No sé si es una desventaja fijar el tiempo<sup>810</sup>, pero en el *anime* se da mucha importancia a los dibujos, ya que son el origen de todo. Aparte de eso, tanto el sonido como el color son fundamentales. Yo no soy dibujante, por eso esta es la parte que puedo aportar.

---

<sup>808</sup> *Decisión clara*, se refiere a la elección de un gesto que ilustre mediante lenguaje no verbal las intenciones del hablante.

<sup>809</sup> *Diálogo decisivo*.

<sup>810</sup> Se refiere a la libertad de lectura del cómic frente a la impuesta por el montaje en *anime*.

**P:** Un *manga* es una obra en blanco y negro, mientras que en la actualidad todo el *anime* es en color. A la hora de contar una historia visualmente, ¿influye de alguna manera esta diferencia?

**F:** Bueno, más o menos. Tenemos referencia desde las páginas coloridas del original<sup>811</sup>. Y luego tomaremos varias decisiones cuando lo trasladamos al *anime*. Cuando aparece un nuevo personaje intentamos que no coincidan los colores principales. Además *Gintama* se emite por la tarde, lo que quiere decir que hay público variado, tanto niños como adultos o adolescentes. Si fuera solo para adultos puede que tuviera un color más soso y no haría falta que se diferenciara el color de los personajes, ya que la gente normal no lleva colores muy vivos. Pero hay que tener en cuenta que *Gintama* es un *shonen*.

**P:** *Gintama*, además de sus propios personajes, incluye otros tantos de distintas series y películas.

**F:** Intentamos meterlos tal y como son, dentro de lo posible. En el caso de *Gintama* si podemos sacar la gracia que personajes de otro estilo entren de repente, no tratamos de armonizarlos. Creo que es mucho mejor que aparezcan esas impresiones confusas o disparatadas que una parodia a medias.

**P:** Una viñeta puede representar un único momento de una acción, mostrando a la vez hechos que tienen que suceder sucesivamente. En un plano animado se desarrolla esa acción durante muchos fotogramas, ¿como se produce esa adaptación?

**F:** Depende de cada situación. Cuando se necesita, se necesita. Pero no está bien fijar mucho la imagen describiendo demasiado las acciones, quizá en ese aspecto nos parecemos al cine de acción real japonés. En *Gintama* si se empeora el ritmo por ser meticuloso, no hace falta que lo hagamos detalladamente. A lo mejor lo omitimos. Lo importante es el ritmo de las imágenes.

Mi ritmo personal es bastante impaciente. Y también se emite en televisión. Lo hacemos así para que el público no cambie de canal, que es algo fundamental. Adelanto la información medio paso más rápido que lo que piensa el público para que no se cambiara de

---

<sup>811</sup> En la portada a color de las revistas donde se publica el *manga* se muestran imágenes promocionales, lo que obliga a decidir los colores de los personajes aunque el *manga* sea en blanco y negro.



canal. Pienso como si yo que un espectador. Con el ritmo un poco más rápido que el tiempo para relajar las emociones. Introduzco la próxima información cuando el público está acabando de procesar la actual.

**P:** Por lo tanto afronta de forma diferente las versiones de *Gintama* para televisión y cine.

**F:** Sí, hay bastante diferencia.

**P:** ¿Qué clase de diferencia?

**F:** Respecto al *anime* para el cine el público viene pagando y ve la película concentrado. Así que podemos dedicar cinco segundos donde queramos, cinco segundos que pueden esperar. En cambio el *anime* para televisión está enfocado en gente indeterminada y numerosa. Queremos que también lo vean nuevos espectadores, por eso somos conscientes de ellos. En *Gintama* la diferencia no es tanta entre cine y televisión. Hacemos la película no solamente para sus fans, sino para el público nuevo para que también la pueda disfrutar.

**P:** Las viñetas pueden tener muchas formas, e incluso no tener un límite definido. En la animación el marco de la pantalla es fijo ¿qué relación desarrollan entre viñeta y plano?

**F:** En el *manga* si el dibujante es bueno o tiene nivel medianamente alto aplica su propio ritmo con las viñetas y la información. En “*Gintama*” puedes ver una viñeta con muchos detalles y luego en el próximo paso ves una viñeta sobre doble página, que es una técnica de *shonen manga*. A media que vas interpretando ese ritmos de manera natural se decide cómo traducir a las imágenes. Aunque cada uno tiene su manera de interpretarlo.

**P:** Eso puede afectar al estilo de la animación, ya que cada autor de *manga* tiene un estilo distinto. Hay autores que pueden representar una escena con su escenario muy detalladamente o utilizar sólo a los personajes u otros elementos. En la animación ¿se tiene la misma libertad a la hora de incluir o no elementos en cada plano?

**F:** Somos libres de meterlos o no. No estamos trabajando obsesionados por ese aspecto.

**P:** Tanto *manga* como *anime* tienen sus propios recursos de montaje, ¿cree que unos influyen sobre otros? ¿De qué manera?

**F:** Eso es nuestra labor y es donde hay más trabajo. El tema importante está más en cómo mostrar las escenas de las conversaciones ordinarias y sosas con un buen ritmo, que en crear las imágenes de la parte más emocionante. El *manga* lo hace con la técnica del cómic y nosotros trabajamos con división de planos y el montaje. Podemos invertir el ritmo al ir elaborando el movimiento más rápido que el *manga*.

**P:** Entonces lo importante es transmitir el mismo ritmo.

**F:** Sí. Intento hacerlo con un ritmo más rápido que cuando leí el *manga*.

**P:** ¿Cómo afecta a la labor de producción realizar una serie adaptada?

**Higuchi:** El *anime* basado en el *manga* tiene su dibujante, así que nos importa cómo podemos añadir más encanto al original, como decía Fujita, con color, sonido y ritmo. Pensamos como lo podemos mejorar y elaborar. Si es un *anime* original lo hacemos desde cero, lo que significa que gastamos otro tipo de energía. Siendo productor no soy capaz de dibujar, dirigir ni escribir, así que necesito el trabajo del director, el guionista o el diseñador de los personajes. Así que mi tarea inicial es establecer la comunicación entre ellos. La calorías que gastamos y la dirección que seguimos son distintas. En un *anime* original el principio más importante es el trabajo en equipo. Primero pensamos qué queremos hacer, qué queremos crear y luego vamos construyendo el trabajo de equipo en esa dirección. Básicamente es un equipo de cada talento. En el *anime* original somos más conscientes del trabajo en equipo.

**P:** De modo que no es lo mismo formar un equipo para una obra original y para una adaptada.

**H:** Es posible. En el original me importa cómo sacar las ideas del director y el guionista. En cambio en el *anime* basado en el *manga* ver qué director o guionista se adapta mejor a esa historia o mejora el *manga*. Desde el principio la dirección a seguir es diferente.

**P:** Entonces, ¿qué es más importante en un *manga* adaptado, un equipo que se adapte a la obra u otro que pueda aportar algo nuevo?

**H:** Primero, no se puede hacer algo diferente al original, con lo cual elijo a la gente que respete al dibujante y también puede mantener el mundo del *manga*. Además selecciono las personas capaces de aportar algo más.

**P:** ¿Qué es lo más importante desde el punto de vista de la producción desarrollar una serie basada en un *manga*?

**H:** Desde el punto de vista empresarial hacer un *anime* basado en un *manga* famoso es ventajoso. En la fase de creación de vez en cuando el orgullo del dibujante y el del equipo de la animación chocan. Por tanto desde que se hace el equipo es mejor pensar en formar un grupo que pueda llevarse bien con el original. Pero no hace falta que nos achiquemos. Solamente tener en cuenta que nos encargamos del original y lo desarrollamos.

**P:** ¿Qué grado de control tiene el *mangaka* sobre el *anime*?

**F:** Creo que los animadores son muy conscientes del *manga* y su dibujante. En *Gintama* tenemos una lista del diseño de personajes principales con la que todo el mundo trabaja. Y trabajamos con las expresiones faciales que tiene el original punto por punto. Si seguimos tal como está el *manga*, en un capítulo de 21 o 22 minutos del de *anime*, no podemos meter todo o nos falta algo... Así que solemos cambiar y poner algo forzosamente para que sea atractivo como un programa de televisión. Intentamos proponer a la editorial que deje en nuestras manos todas las decisiones posibles. Desde luego que hay casos en los que cortamos donde no lo hace el *manga*, los capítulos no siempre son iguales a las entregas o tomos del cómic.

**P:** ¿Les ha supuesto eso algún problema?

**F:** No especialmente.

**P:** Para representar el movimiento en una viñeta se recurre a muchos elementos. En la animación no son necesarios. Sin embargo, a veces se pueden ver líneas cinéticas, golpes, impactos, y muchos elementos propios del *manga* en la animación. ¿Qué importancia se le da a esos elementos típicos del cómic y cuáles, y por qué, se deciden mantener en la animación?

**F:** Es que a mi me gusta. Los *anime* que veía cuando era niño eran así y son los *anime* más importantes para mi. No merece la pena abandonar ese tipo de fondos o líneas por tener técnicas digitales. Sobre si 2D o 3D yo creo que hay que conservar ciertas cosas del 2D y aprovechar otras de 3D. A mi, personalmente, me gusta dibujar los negativos más a mano. Al fin y al cabo, desde mediados hasta finales de los 80, ha sido la época más emblemática del *anime*, creo porque lo hacían puramente a mano.

**P:** ¿Pero no cree que hay cierta tendencia, un poco contradictoria, hacia hacer un *anime* realista?

**F:** Sí que existe esa tendencia. Lo hacen porque han llegado a poder hacerlo, por eso están enganchados. Una vez que se haya comido todo, espero que la moda actual se convierta en uno más de los géneros del *anime*. También influye que el público mayoritario sea la gente que compra *software* (tipo DVD, CD etc.), lo que causa que el *anime* se oriente en ocasiones a esa gente sea el *mainstream*, la corriente principal, por eso tenemos esa tendencia.

**D:** ¿Entonces depende de la demanda del público?

**F:** Sí, eso hace que las cosas varíen. Todo depende del mercado, ya que el *anime* en Japón no es un arte, sino comercio.

**D:** Un cómic tiene un tiempo libre de lectura. En la animación el tiempo de cada imagen se determina en el montaje. La duración y el ritmo de cada plano, ¿se ve afectado por tener que adaptarse de un *manga*? ¿Creen que el dinamismo que pueda tener la forma de una viñeta afecta a su tiempo de lectura y que eso se puede trasladar a un plano?

**F:** El tiempo real de lectura del *manga* es muy rápido, pues leo con tanta velocidad que puedo acabar un tomo de “Gintama” en 5 minutos. De esto dependerá la sensación de que el *anime* no me parezca más lento que cuando yo estoy leyéndolo. Si se trata bien la sensación del ritmo, aportando convenientemente novedades, no te parecerá lento. Por ejemplo, podemos conseguir un ritmo, “tum, tum, tuuuuum” desde una viñeta. Y tu decides a que velocidad lo vamos a emitir, es muy subjetivo. Hay gente que cuenta “uno, dos, tres” de forma grandilocuente, como “uuuun, dooooo, treeeeeees” y hay otros que hacen “un, dos y tres” marcando o enfatizando “tres”. Si tu mismo no te sientes bien con tu propio ritmo no puedes sacárselo a los demás. Aquí es donde finalmente regresamos para asegurarnos de que todo funciona.

**P:** ¿Influye mucho la edición y los editores en el resultado final del *anime*?

**F:** Sí, se nota mucho la diferencia entre uno bueno y uno malo.

**D:** ¿Se producen muchos cambios desde el *ekonte* hasta el resultado final?

**F:** Si el editor es bueno, por ejemplo en *Gintama*, y tiene un buen sentido sobre la continuidad de los planos, los ajusta tan bien que de hecho queda mejor de lo que pensábamos. Marcan los tiempos lentos y lo rápidos. Cuando se hace solo desde el punto de vista del director, tener una tercera persona es sumamente eficaz. Yo soy muy impaciente y pienso que, por ejemplo, tenemos que corta ya el plano, si no me da miedo. Y allí me dicen que es mejor que esperemos un rato más y que añadamos un intervalo, así nos sentará mejor. Es una idea objetiva y de esta manera tenemos “picos” y “valles”. Tal vez no es frecuente que los editores luzcan mucho, pero se encargan de decisiones importantes. Los editores nos proponen quitar lo que había en el *ekonte* y también nos dicen que falta algo. Cuando estamos obsesionados en el *ekonte* o los dibujos animados, nos llenan de opiniones objetivas.

**P:** ¿Suelen desechar material.

**F:** No tiramos mucho, es desperdiciar algo precioso.

**H:** Como suele comentar Fujita, él es director y los editores son como el segundo director, así que es fundamental el trabajo de la edición.

**F:** Como ya todo el mundo tiene acceso a programas de edición no lineal se menosprecia el talento que tiene un auténtico editor. Mucha gente cree que es fácil cortar y pegar. Pero en realidad manejar la herramienta es lo de menos, lo importante es cómo contar la historia.

**F:** Es que es muy importante el trabajo de la edición. Es muy duro si te toca de vez en cuando la gente que te dice que no son editores, son operadores. Te dan mucho más trabajo.

**D:** Los sonidos en el *manga* están indicados por las onomatopeyas. Éstas pueden tener distintas formas, tamaños y texturas, y tienen un valor visual, textual y sonoro. ¿Qué influencia tienen las onomatopeyas en el diseño de sonido final del *anime*?

**F:** En general las onomatopeyas no expresan el sonido, creo. El dibujante las pone para complementar su ambiente. Quizá se siente inseguro. Está añadiéndolas porque está dibujando algo que no puede expresar con sola una viñeta parada como un complemento. No expresa el sonido.

**H:** ¿Hablamos de inseguridades del dibujante?



**F:** Es para enfatizar las sensaciones. Bueno, una de las onomatopeya más clásicas es “*shiiiiin*”, ¿verdad? Se dibuja “*shiiiiin*” a pesar del silencio. Representa el ambiente en silencio.

**P:** ¿Una onomatopeya para el silencio?

**F:** Sí. Eso es una de las más famosas y antiguas. El dibujante expresa el silencio en un dibujo.

**P:** Actúan aportando una información que no es visual ni sonora.

**F:** Sí, es un complemento. A veces las interpretamos como un dibujo.

**P:** Las onomatopeyas tienen ese doble carácter, son texto y dibujo.

**F:** Son casi igual que las líneas concentradas, el *shuuchuu sen*<sup>812</sup>, es como el efecto cinético de las imágenes.

**P:** Para mí una de las grandes diferencias entre el *manga* y el *anime* es la música. La música puede aportar dramatismo e información a una secuencia de una manera que es muy difícil conseguir en el *manga* ¿Creen que la composición de una banda sonora de *anime* es un se ve influenciada por el *manga*?

**F:** Me parece muy importante la música, especialmente en mis programas. En el *anime* antiguo o clásico, la música y el sonido tenían un nivel de calidad bastante alto. Últimamente los dobladores se han hecho famosos, así que se suele ver que ellos están tienen mucha más presencia que la música y el sonido, y la música aporta a un nivel que no les moleste a ellos. Sin embargo en *Gintama* procuramos que las conversaciones bulliciosas lleven su propio ritmo, y también adelantamos algunos acontecimientos con una música *rock* en la que la guitarra se rasgue a tope... La sonoridad de los diálogos también es el diseño del sonido. Durante estos 10 años, noto que ha bajado mucho la calidad de la música, especialmente en los *anime* de *shinya*<sup>813</sup>.

**P:** Entonces le gusta que la música incidental sea algo más que un colchón y tenga su propia presencia.

---

<sup>812</sup> Se refiere a los fondos cinéticos formados por rectas cuya fuga finaliza o comienza en un punto de la imagen.

<sup>813</sup> *Late night*, el horario nocturno.

**F:** Sí, si me encargo de eso, no solo en *Gintama*, siempre pido que sea música que se pueda escuchar y disfrutar, y que no sea solo de acompañamiento. Como os comentaba sobre la parodia, nos interesa más el desequilibrio que la armonía. Cuando choquen, ¿qué va a pasar entre las dos cosas, cuál se sale con la suya? Es más divertido para el trabajo colectivo, ¿no?

**P:** Una viñeta puede contener mucho texto, lo que hace que haya que dedicarle mucho más tiempo a leerla. Gracias al doblaje no hace falta detenerse en una imagen para poder pasar a otras distintas. Esta diferencia entre texto escrito y doblaje, ¿hace que en el *anime* haya que crear más imágenes de las que hay en el *manga*?

**F:** Se tarda más tiempo más en escuchar que en leer. A pesar del dibujo, puedo aguantar la velocidad de leer en el *manga*, pero si lo escucho mientras que veo esa sola viñeta, me aburro mucho y no lo soporto. Procuro cambiarlo, o más bien intento aprovecharlo o llevarlo a la mejor dirección. En la misma cantidad de los diálogos, el *kime gao* puede brillar en el *anime* por añadir otras escena anteriores, aunque solo exista ese rostro (*kime gao*) en el original.

**F:** Para mi el trabajo de dirección es algo natural, ya que soy la persona que tiene que presentar más ideas sobre una historia. En principio, no voy a ninguna reunión sin esas ideas, no voy a ningún lado con la cabeza vacía, es decir, las he tenido más que nadie antes de cualquier reunión. No hace falta que se haga real en las reuniones. De todos modos, acerca de una obra encargada soy la persona que trabaja mucho más antes que nadie y piensa mucho más que nadie en este mundo. Y luego me ayudarán otros profesionales

**H:** Considero que el director y el productor son los diseñadores. Para los fans o para los clientes de las editoriales que nos encargan las series, y para los compañeros con los que trabajamos, ¿cómo lo organizamos todo? El director se encarga del contenido y lo dejo en su mano con total confianza. Y yo me encargo del presupuesto o la agenda. En mi opinión, me importa cómo puedo aportar al director, al que encargué para que él pueda hacer lo que quiera y realizar su visión bajo el presupuesto y el tiempo con limite. Esto es lo más importante.

**P:** ¿Cuál es el aspecto más gratificador de *Gintama*?

**F:** Cuando se alegra el público. Es lo más horrible, hablando del humor, porque la reacción está clara; o fallas o triunfas.

**H:** La verdad es que ahora puedes ver cómo reacciona el público mucho más que antes con las redes sociales. También en los eventos puedes verles contentos, lo cual me hace feliz. Además, con *Gintama*, podemos hacer acción y *gyagu*<sup>814</sup> en el mismo título.

**F:** Esa ha sido la respuesta de un tío bondadoso, que quiere recibir los gritos de alegría de las fans chicas.

**P:** ¿Hacia dónde se dirige el *anime*?

**F:** No sé a donde va el *anime*, pero yo quiero seguir haciendo *anime* como entretenimiento y que todo el mundo pueda disfrutarlos tranquilamente. Como los *anime* que disfrutaba cuando era pequeño y que me hacían ilusión. No voy a hacer algo que se aleje de ellos, pero no os lo aseguro, quizá si me pagan mucho... Mi obra favorita era *Wataru*<sup>815</sup>. Me gustaba porque había un tío gracioso y otro *cool*, ¿no creéis? No me convence solo uno. Quiero los dos.

**H:** Yo también. Espero que se convierta más en un *anime* que la gente pueda ver con su familia, que el dirigido a los fans *core* aunque ahora al *anime* familiar le cuesta lograr audiencia en Japón. Se emite un *anime* y no se suele ver en las familias en esa franja horaria. Quiero que las familias y los niños vean *anime* juntos. En esta sociedad de baja natalidad, no solamente en Japón, sino en el mundo, deseo que las familias y los niños disfruten del *anime* japonés. Eso lo que quiero.

**F:** Esa es la idea para que triunfe un *anime*.

---

<sup>814</sup> Humor de situación basado en *gags* o *slapstick*.

<sup>815</sup> *Mashin Eiyūden Wataru series* (魔神英雄伝ワタルシリーズ *Mashin Eiyūden Wataru Serizu*, 1988-1997)



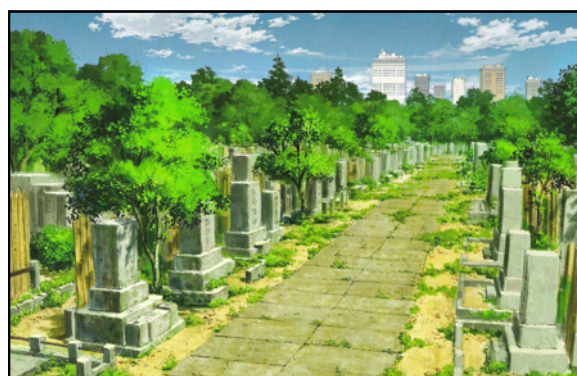
Yoichi Fujita



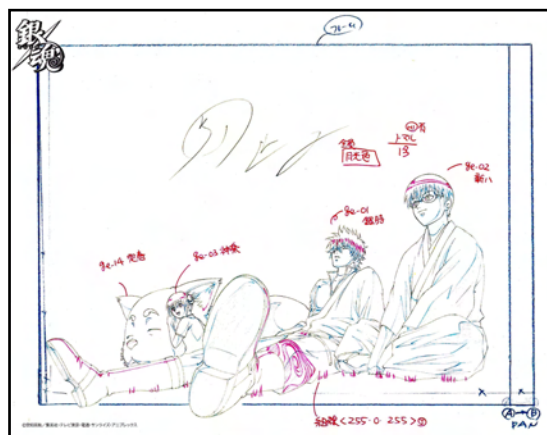
Materiales cedidos por estudio Sunrise



Hoja de referencia de los personajes para el equipo de animadores



Fondos creados por el departamento de *bijutsu*.



*Sheets* de color y animación